
3/90 DAS GROSSE COMPUTER- UND VIDEO-SPIELE-MAGAZIN
Markt&Technik
DM 3,-/ÖS 24,-
sfr 3,-/hfl 3,90/Lit. 2500
dkr 15,-/fmk 9,-
POWER PLAY
GESUCHT WIRD:
DER BESTE SPIELE-KENNER
MACHT MIT UND GEWINNT EINE TRAUMREISE IN DIE USA UND VIELE WEITERE PREISE
NEU 3 MARK FÜR DIE ERSTAUSGABE
EXKLUSIV
STARFLIGHT II
MIDWINTER
CHAMPIONS OF KRYNN
ZUM SAMMELN
16 SEITEN TIPS UND TRICKS
30 SPIELE-KNÜLLER
FÜR DEN AMIGA UND ATARI ST
70 AKTUELLE TESTS
VON COMPUTER UND VIDEO-SPIELEN



Ab sofort monatlich News, Tips und Trends

Willkommen

Mögen Sie spannungsgeladene Weltraumduelle? Sind Sie Fan von realistischen Simulationen? Steuern Sie gerne Rollenspieltruppen auf der Suche nach dem goldenen Kalb? Oder zermartern Sie sich den Kopf über knifflige Rätsel im neuesten Abenteuerspiel? Mit einem Wort: Spielen Sie gerne? Dann sind Sie bei uns richtig aufgehoben. In *POWER PLAY* geht's ausschließlich um Ihr Hobby: Computer- und Videospiele. Unser Team besteht aus fünf Redakteuren, die Sie monatlich mit News versorgen werden.



Auf dieser Tafel gab's ein Lynx-Demo zu bewundern

Den Hauptteil im Heft nehmen die Spieletests ein. Jede wichtige Neuerscheinung wird gründlich unter die Lupe genommen und bewertet. Zu den Tests kommt ein ausführlicher Sonderteil mit Tips zu schweren Spielen sowie ein ausgedehnter Teil zu aktuellen Neuheiten. In unseren Schwerpunkten erfahren Sie Wissenswertes zu Soft- und Hardware; Sie lesen Interviews mit bekannten Programmierern, stöbern in Testübersichten — alle Rubriken aufzuzählen, würde den Rahmen dieses Editorials sprengen.

Je aktueller, desto besser: Kurz vor Redaktionsschluß besuchte Microprose-Mitarbeiter Martin Moth die Redaktion und brachte das heißersehnte "Midwinter". Redakteur Michael Hengst fing Feuer und spielte Midwinter bis morgens um fünf Uhr, was auf einen hohen Suchtwert-Koeffizienten schließen läßt. An dem Spiel werden noch Verbesserungen vorgenommen. Eine Vorschau auf das Schnee-Drama findet Ihr im Aktuell-Teil.

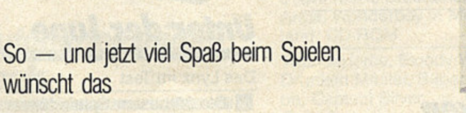


Neuheiten aus Amerika? Schlagt im Aktuell-Teil nach.

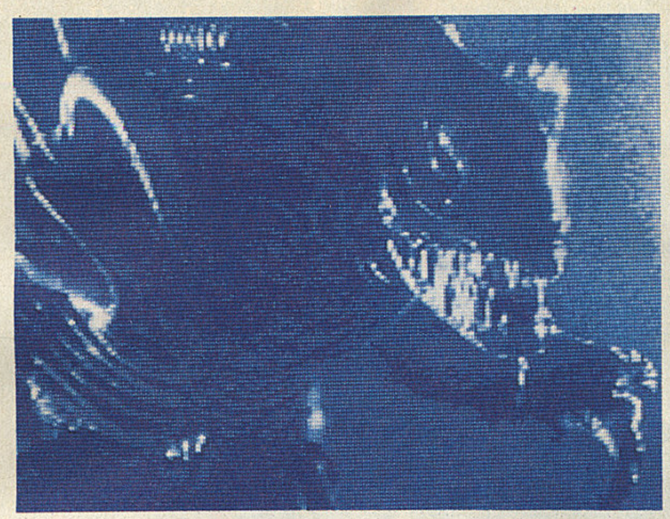

Spielsucht anderer Art in Las Vegas

Redakteur Anatol Locker fuhr zur CES-Messe nach Las Vegas ("Meine Meinung zu Geldspiel-Automaten? Äußerst münzschluckend.") und besuchte anschließend Software-Firmen in San Francisco. Er brachte im Handgepäck nicht nur Game Boys (Nintendos neuestes Handheld-Videospiel) für die gesamte Redaktion mit (die seitdem Tag und Nacht im Einsatz sind), sondern auch noch die Neuheiten der amerikanischen Software-Szene — unter anderem auch das riesige Rollenspiel "Champions of Krynn".
Einen ausführlichen Test findet Ihr im Computerspiel-Teil.


"Mister Microprose" Martin Moth


So — und jetzt viel Spaß beim Spielen
wünscht das





110 Gruselspaß mit den "Aliens"-Automaten: Die Burschen sind garantiert keine Pflanzenfresser



8 Die Straßenkreuzer der 50'er Jahre aus "Street Rod" waren nur ein Hit der CES-Messe



Aktuell

Story

Rubriken

Unter der Lupe

27 Tragbar, batteriefressend und bunt: Wie gut ist das "Lynx"?

Computerspiele-Tests



48 Schnittige Simulation: Ein "Warzenschwein" im Zielanflug

8 Pac Man mit Sonnenbrille? Mehr im Messebericht



Kurz-Tests

Videospiele-Tests

Kurz-Tests Videospiele

Automatenspiele-Tests

Power-Tips

■ Titelthemen

DIE WERTUNGEN

Hits, Flops, Zahlen und Grimassen: Spiele werden in *POWER PLAY* nach einem ausgeklügelten System getestet. Wie es funktioniert, verrät Euch diese Seite.

	Spitzenklasse	Gut	Durchschnitt	Mäßig	Miserabel
Anatol Locker al					
Heinrich Lenhardt hl					
Michael Hengst mh					
Martin Gaksch mg					
Henrik Fisch hf					

In *POWER PLAY* gibt es ein einheitliches Bewertungssystem, das wir bei Computer- und Videospiel-Tests verwenden. Alle Programme werden von uns in drei Kriterien bewertet: Grafik, Sound und Gesamt-Wertung. Jedes Spiel kann mindestens 0 und höchstens 100 Prozent erhalten. Die Wertung 50 bedeutet genau "Durchschnitt".

Bei der **Grafik**-Wertung werden Aspekte wie Farben, Sprites, Animation und Scrolling berücksichtigt. Beim **Sound** spielen sowohl die Musik (technische Qualität, Komposition) als auch die Effekte eine Rolle. Am wichtigsten ist jedoch die Gesamt-Wertung, die bei uns **POWER-Wertung** heißt. Sie sagt aus, wieviel Spaß ein Programm macht, und wie hoch die Spielmotivation ist. Grafik und Sound fließen ebenfalls in die Gesamtwertung ein, doch der Spielspaß ist für Sie letztendlich entscheidend. Umsetzungen von bereits getesteten Programmen oder besonders schlechte Spiele werden oft nur kurz getestet, um Platz zu sparen. Besonders gute oder namhafte Spiele testeten wir natürlich ausführlich.

Die Qualität der Spiele ist von Version zu Version oft sehr unterschiedlich. Deshalb bewerten wir jede Version einzeln. Ihr findet alle Wertungen der verschiedenen Versionen in dem "Steckbrief-Kasten", der bei jedem Test steht. Sollte die Version eines Spiels später erscheinen, findet Ihr den entsprechenden Hinweis im Steckbrief. Wenn das Programm dann eintrifft, berichten wir Euch darüber in der Kurz-Test Rubrik. Es kann auch vorkommen, daß Ihr auf ein "nicht geplant" stoßt: Dann soll das Spiel, laut Angaben der Softwarefirma, für diesen Computertyp nicht erscheinen. Sollten sich hier Änderungen ergeben, berichten wir Euch selbstverständlich darüber. Außerdem vergeben wir zwei "Awards": Das *POWER-PLAY*-Prädikat und die *POWER-PLAY*-Gurke. Ersteres bekommen ganz hervorragende Spiele, die auch langfristig Spaß und Motivation garantieren. Wir vergeben diese Auszeichnung sehr selten. Ihr könnt Euch dafür sicher sein, daß alle Spiele, die dieses Prädikat erhalten, auch wirklich ihr Geld wert sind. Für die *POWER-PLAY*-Gurke gilt das krasse Gegenteil. Sie ist den Spielen vorbehalten, die miserabel abschneiden und sich bei aller Liebe nur unter die Kategorie "grausam, aber wahr" einordnen lassen.

Bei allen Wertungen berücksichtigen wir die Hardware-Fähigkeiten des jeweiligen Computers. Der Zahn der Zeit spielt ebenfalls seine Rolle, da im Lauf der Jahre die Computertypen immer besser ausgenutzt werden. Das ist wichtig, wenn man später einmal neue Wertungen mit älteren vergleicht.

Alle Tests werden von unserem festen Spiele-Team geschrieben. Unter jedem Test (mit Ausnahme der Kurz-Tests) seht Ihr ein Bild von dem/den Redakteur/en, die das Spiel getestet haben. Ihr Mienenspiel läßt darauf schließen, welchen Eindruck das Programm auf den Tester machte. Dieses "Wertungsgesicht" drückt die rein subjektive Meinung des Testers aus; Grafik-, Sound- und POWER-Wertung werden von der gesamten Redaktion bestimmt. *hl/al*



Nachschub für Disketten-Laufwerke und Modulschächte: neue Software von der Winter-CES rückt an

Software satt

Messestände müssen teurer als Prunksuiten in Luxushotels sein: Auf der "Consumers Electronics Show" in Las Vegas gab es nur wenige, dafür aber riesige Stände der Spielefirmen. Die meisten Softwarehäuser präsentierten ihre Neuheiten nicht, wie sonst üblich, in der "West Hall" des "Convention Center", sondern in teuren Hotel-Suiten. Das Software-Haus Origin zog sogar in einen Wohnwagen, der auf einem Parkplatz nahe der Messe stand.

Wie immer findet Ihr die alphabetische Übersicht "Was erscheint für meinen Computer" am Schluß des Messeberichtes.

Accolade

Kanonenboote waren bisher noch nie Gegenstand einer Simulation, also nahm sich der "Steel Thunder"-Programmierer des Themas an und programmierte **Gunboat: River Combat Simulation**. Man flitzt in einem schwerbewaffneten Boot über die Flüsse Vietnams und erledigt viele, kleine Missionen. Grafisch sah Gunboat recht interessant aus: Die Innenansicht des Boots war digitalisiert, während die Umgebung aus Polygon-Grafik besteht. Es wird Tag- und Nacht-Missionen geben, einen Haufen Waffen und natürlich eine Auswahl handverlesener Gegner — es soll im März erscheinen.

Activision

John McClane, den Helden des Action-Thrillers **Die hard**, darf man jetzt im gleichnamigen Computerdrama bewundern. Das Spiel hält sich eng an den Film. Man steuert John durch einen Wolkenkratzer, sammelt Waffen, plaziert Bomben und schaltet die ungeliebten Terroristen aus. Ob das Spiel so spannend wie der Film wird, wird sich zeigen; auf den ersten Blick sah's recht interessant aus.

Mechwarrior ist ein Stahl- und Waffen-Epos aus der "Battletech"-Reihe. Erste Grafiken bekam man schon auf der PC-Show in London zu sehen, jetzt konnte man spielen. Der Spieler patrouilliert mit seinen Kampfrobotern (sog. "Mechs") durch eine dreidimensional gezeichnete Landschaft. Mit ihm tappen drei weitere Mechs, die vom Computer gesteuert werden. Trifft man auf die Bösewichte, beginnt eine wilde Schießerei. Danach läßt man die verlorenen Hitzeschilde, ausgebrannten Laser und verbogenen Kanonen für teueres Geld reparieren. Sinn des Ganzen: Eine wertvolle Trophäe soll zurückerobert werden — der Spielstand ist gottlob speicherbar, denn die Gegner sind zahlreich.

An **Deathtrack** wird immer noch fleißig programmiert. In diesem Rennspiel braust der Spieler mit einem futuristischen Gefährt über eine Rennstrecke — soweit nichts Neues. Daß man allerdings verschiedene Waffensysteme auf den Vordermann ansetzen kann, gibt dem Ganzen eine erfreuliche Note. Wer stark angeschossen wurde, läßt sich in den Boxen wieder zusammenflicken und aufpolieren. Immer noch in Entwicklung ist **Grave Yardage**, eine verrückte Football-Simulation mit einer Mannschaft aus Zombies. Um ans Leder zu kommen, bearbeitet man seine Gegenspieler mit Klauen, Messern und Keulen. Außerdem wurde die **F-14 Tomcat** Simulation angekündigt — der Flieger ist allen "Top Gun"-Freunden wohl bestens bekannt.

Atari

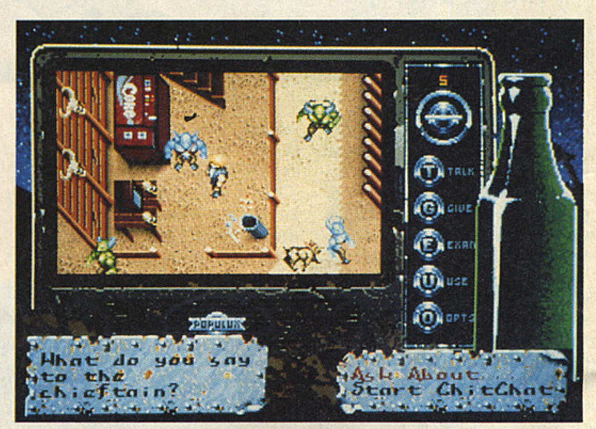
Atari drückte in einer Suite des edlen Mirage-Hotels das neue Hand-Held-Videospiel



In den Prunksuiten des brandneuen »Mirage«-Hotels stellten viele Software



Mario-Tapeten, Zelda-Pantoffeln, Metroid-Uhren: "Nintendo-Mania"



Bad Blood, der neueste Streich des »Times of Lore«-Programmierers



Firmen ihre Spiele vor



Die Dame ist nicht im Lieferumfang des "Lynx" enthalten

"Lynx" allen interessierten Besuchern zum Testspielen in die Hand. Gespielt wurden **Electrocop**, **Blue Lightning**, **The Gates of Zendocon** und Klassiker **California Games**, angekündigt sind **Gauntlet**, **Chip's Challenge** und **Monster Demolition**. Einen ausführlichen Test des Lynx und der Module findet Ihr in dieser *POWER-PLAY*-Ausgabe.

Avalon Hill

Neu von Avalon Hill: **Combots** läßt den Spieler Roboter entwerfen, die er dann in einem strategisch scharfen Kampf zerballern kann. Außerdem gesichtet: Das Schwerter- und Helden-Epos **Legends of the Lost Realm**.

Broderbund

Wer eine VGA-Karte im PC hat, darf sich auf **If it moves: Shoot it!** freuen. Die Grafik ist farbenfroh, hochauflösend und flott; das Spiel ist eine Actionhatz mit fünf feinscrollenden Levels und einem Batzen Extrawaffen. Football-Fanatiker können sich bei differenzierter Taktik und Play-Offs mit **Play Maker Football** für Stunden beschäftigen. Neu ist hier, daß man keine vorgegebenen Strategien wählt, sondern selber auf einer Tafel zeichnet.

California Games

Nach dem Knobel-Knüller **Block Out** kommt **Street Rod**, eine nette Simulation mit viel Flair um Straßenkreuzer der 50'er Jahre. Außerdem **Tunnels of Armageddon**, ein Rennspiel in 20 engen Tunnels, das allerdings nicht umwerfend gut aussah und vorerst nur für den Apple II erscheinen wird.

Cinemaware

Die Crew um den gewichtigen Bob Jacob schlägt wieder auf dem Sportspiel-Sektor zu. **T.V. Sports: Basketball** und **T.V. Sports: Baseball** sind beide mit denselben Features ausgestattet, die schon den Vorgänger zum Erfolg geführt haben: exzellente Grafik, umfangreiche Spieler-Statistiken sowie Meisterschaften werden geboten. Fußball-Fans aufgepaßt: Laut Bob Jacob ist eine Fußball-Simulation in Vorbereitung, ein genauer Erscheinungstermin steht aber noch nicht fest.

In **Wings** steuert der Spieler einen flotten Doppeldecker aus dem ersten Weltkrieg vom Pilotensessel. Im Gegensatz zu Flugsimulatoren braucht man sich nicht um Landeklappen oder Fahrgestell zu kümmern: Hier geht es lediglich um puren Luftkampf. Wenn sich ein feindliches Flugzeug hinter dem eigenen einpendelt, wird auf die Außenansicht umgeschaltet. So sieht man beide Flugzeuge von hinten und kann jetzt besser Schüssen ausweichen. Sowohl Sound als auch Grafik waren beeindruckend; dementsprechend war das Spiel umlagert.

Wer immer noch nicht genug von der Amiga-Ameisenplage hat, für den erscheint die Zusatzdiskette mit neuen Strategien. **It came from the desert II: Antheads** läuft nur mit dem Hauptprogramm "It came from the desert". Was Cinemaware auf dem CD-ROM-Sektor zu bieten hat, lest Ihr im Kasten auf Seite 10.

Dynamics

Dynamics-Boss Jeffrey Tunnel präsentierte höchstpersönlich die beiden Neuheiten von Dynamics. **A-10 Tank Killer** ist eine "Panzerknacker"-Flugsimulation erster Güte, **David Wolf, Secret Agent** ein grafisch opulentes James-Bond-Abenteuer. Die Tests beider Programme findet Ihr in diesem Heft.

Epyx

Das hauptsächlich für Sport-Simulationen bekannte Softwarehaus Epyx hatte in den letzten Monaten erhebliche Schwierigkeiten. Inzwischen ist die Firma von knapp 200 Mitarbeitern auf 25 Personen geschrumpft. Epyx-Präsident John Brazier kommentierte: "Wir waren einfach zu groß. Wir haben uns zurückgezogen und alles neu organisiert; jetzt versuchen wir's wieder in alter Frische. Natürlich kommen auch neue Computerspiele von Epyx, unser Hauptinteresse liegt allerdings bei den Videospielen". Der Grund: Epyx ist wesentlich bei der Entwicklung des "Lynx" beteiligt gewesen. Man darf also weitere Module erwarten.

Electronic Arts

Electronic Arts hatte viele Neuheiten zu bieten. Skifahrer und Schneeliebhaber werden ihren Spaß mit **Ski or Die** haben. Wer sich bei dem Namen sofort an "Skate or Die" erinnert, liegt richtig: Ski or Die ist der Nachfolger. Grafik-Spezialist Michael Kosaka zeichnete die Grafiken. Knifflige Snowboard-Tricks im Eiskanal, wagemutiger Kunstsprung, eine scharfe Rodelpartie auf Autoreifen und eine wilde Schneeballschlacht sind im Angebot. **Emperors of Rome** ist eine weitere Chance, verschlafenen Lateinunterricht nachzuholen. Hier geht's nicht um Ablativ oder Vokabel-Pauken, sondern um eine Mischung aus Wirtschafts-, Strategie und Rollen-



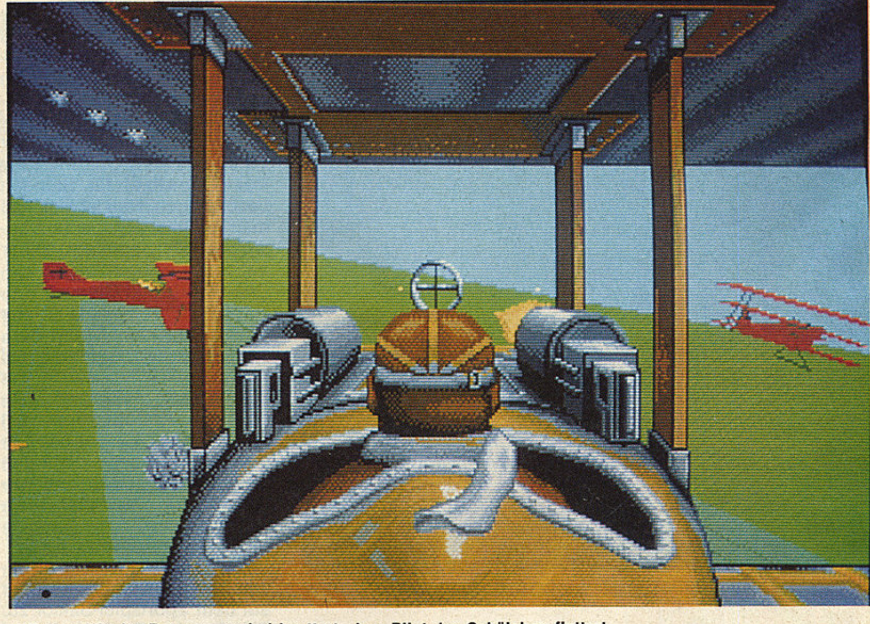
Statt einer Pappbox eine Walnußholz-Kiste: die Edel-Version von »Ishido«

AUF TOUR



Spiel. Das Spiel basiert auf historischen Fakten, man kann sogar Kleopatra besuchen. Im Spiel gibt's mehrere Action-Sequenzen: Man lenkt wie einst Ben Hur einen Wagen durch die Arena oder kämpft mit karthagischen Schiffen im Mittelmeer. Und wer den lästigen Brutus nicht mag, schickt ihn auf einen langen, langen Feldzug.

Gleich vier Helicopter hat man in der Simulation **LHX Attack Chopper** verbraten: Apache, Blackhawk, Osprey und LHX. Außerdem stehen drei Kampfgebiete im Angebot: Libyen, Vietnam und — inzwischen wohl überholt — die DDR. Vor jedem Einsatz sucht man den passenden Helicopter und donnert los. Neben zoombaren Karten gibt's fünf Schwierigkeitsgrade sowie eine gute Auswahl an Missionen. Außerdem gesichtet: **Low Blow**, eine Kick-Box-Simulation mit manchem unerlaubten Schlag und **Starflight II** — den Test zu diesem Spiel findet Ihr in dieser Ausgabe.



»Wings«: Wo der Rotor rumpelnd knattert, dem Pilot das Schälchen flattert

Infocom

Erst zogen sie von der Ostzur Westküste, jetzt stellen sie das Science-fiction-Rollenspiel **Circuit's Edge** vor. Das Spiel hat mit den alten Textadventures herzlich wenig zu tun: Es ist ein Rollenspiel im Stil von "Mines of Titan". Circuit's Edge spielt im waschechten Cyberpunk-Milieu. Die Spielfigur kann sich "Skill-Chips" implantieren lassen und verändert damit ihre Persönlichkeit. Man muß sich mit 30 Personen auseinandersetzen, nicht jede ist dem Spieler gut gesonnen. Eine deutsche Version wird erwogen.

Interplay

Nach "Dragon Wars" arbeitet Interplay am nächsten Rollenspiel: **Lord of the Rings**. Es wird auf die berühmte Tolkien-Saga "Herr der Ringe" zurückgreifen und sich sehr am Buch orientieren. Wer sich optimal vorbereiten will, sollte schon das Lesen anfangen (ca. 1500 Seiten warten...). Auf der Messe gab es die ersten Grafiken zu sehen: Die Party läuft, von oben besehen, quer durchs Auenland und angrenzende Länder.

Interstel

Ein Elite-Trupp mehr unterwegs: **D.R.A.G.O.N. Force** versetzt den Spieler in die Rolle eines Platoonführers. Jeder seiner 14 Soldaten hat ein eigenes Kampfprofil, Charaktereigenschaften und mehrere Waffen. Sie stellen die optimale Kombination für die 12 Missionen zusammen; der Kampf verläuft sehr komplex und strategisch. Schlichter geht's dagegen beim Adventure **At Earthrise** zu, das sich schwer an "Space Quest" orientiert. Ein alter Minenasteroid steuert plötzlich auf die Erde zu: Sie gehen los, um nach dem Rechten zu sehen.

Vier Wagemutige in Erwartung der Killer-Ameisen...



...und die Schauspielerin Laureen McKim

Konami

Konamifans haben einen Grund zum Jubeln: Die Klassiker **Blades of Steel**, **Castlevania**, **Double Dribble**, **Metal Gear** und **Super C** (der Nachfolger zum "Contra"-Automaten) werden für Heimcomputer erscheinen. Neben der fantastischen Eishockey-Simulation "Blades of Steel" sah "Super C" sehr vielversprechend aus.

Mit der Turbo Grafx ins Kino

Cinemaware hat etwas Neues in petto: die ersten interaktiven Filme. Die Hardware: Ein Turbo Grafx sowie den dazugehörigen CD-Spieler plus einen Monitor — mehr braucht man nicht. Der »Film« wird wie normale Fernseh- oder Kinoproduktionen im Studio aufgenommen, nachbearbeitet, digital geschnitten und auf die CD gebannt — kein Computergeflimmere, keine Computergrafiken, sondern Fernsehqualität. Um das System vorzustellen, luden Cinemaware und NEC zu einer Pressekonferenz im Ballys-Hotel ein. Dort lieferte die Schauspielerin Lauren McKim eine imposante Show. Sie stand mit Freiwilligen aus dem Publikum vor einer »Blute Box« (einem Trick aus der Filmwelt, bei dem man einen Vordergrund in einen Hintergrund einblenden kann). Beim Abspielen sieht man eine kleine Filmsequenz, die an dem Punkt stoppt, an dem man entscheiden muß und damit ein weiteres Stückchen Spiel aufruft. Das Ergebnis: Vier wagemutige Journalisten erledigten unter Anleitung von Lauren vier gigantische Ameisen. al



Ein oder zwei Spieler gleichzeitig ballern sich durch fünf horizontal und vertikal scrollende Levels und sammeln Extrawaffen auf — ganz wie in der Spielhalle. Außerdem kommen Game-Boy-Besitzer in den Genuß des Klassikers "Nemesis".

Lucasfilm Games

Das Riesen-Adventure **Loom** verspätet sich um ein paar Wochen, Ex-Infocom'ler Brian Moriarty legt noch letzte Hand an das Programm. Um die Vorfreude etwas anzuheizen, lud Lucasfilm zu einem magischen Abend mit dem wohl weltbesten Zauberer ein. Lance Burton gab vor versammelter Softwareprominenz eine hinreißende Vorstellung.

Außerdem in Vorbereitung: die VGA-Version von "Indiana Jones and the last Crusade" mit Grafiken, die wohl für Furore sorgen werden. Am Stand gesehen: Der "Battle of Britain"-Programmierer Lawrence Holland, der seine Flugsimulation vorführte.

Microprose

Kaum hat "Pirates"-Programmierer Sid Meier "Sword of the Samurai" beendet, ist schon wieder ein neues Werk im Entstehen. Diesmal hat er die Eisenbahn zum Thema auserkoren: Der Spieler bekommt eine Million Spielkapital, eine Eisenbahn-Gesellschaft und einen Startpunkt. Er baut Brücken, legt Schienen, kauft und verkauft Loks, transportiert Güter und Personen und versucht, möglichst schnell sein Imperium auszuweiten. Das Spektakel wird in vier historischen Perioden spielen und wahrscheinlich den Titel **Golden Age of Railroads** tragen.

Der U-Boot-Klassiker "Silent Service" war ein Hit, warum also nicht einen Nachfolger programmieren? **Silent Service II** wird neue Szenarien und Missionen bieten, Freunde von Echolot und Tiefenmesser dürfen sich außerdem auf schöne Grafiken gefaßt machen. Angekündigt war auch **Midwinter**, das Strategiespiel in Schnee und Eis. Eine ausführliche Vorschau über dieses Spiel findet Ihr in unserem Aktuell-Teil.

Miles Computing

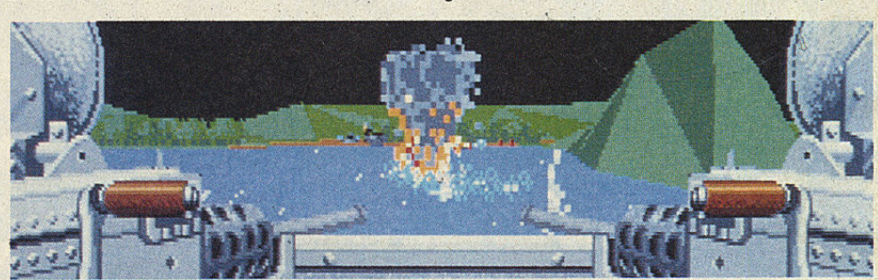
Wer sich gerne mit "Papier"-Rollenspielen beschäftigt, kennt höchstwahrscheinlich die vor Superhelden strotzende "Champions"-Reihe. Die Softwarefirma Miles Computing teilte in einer Pressekonferenz mit, daß sie eine Rollenspielserie über die Superhelden-Saga starten wird. Statt eines normalen Schwerts also den Hitzeblick im Kampf einsetzen — sehr praktisch. Außerdem am Stand zu finden: **Aquanaut** — viel Geballer unter Wasser mit strategischer Note.

Mindscape

Nach längerer Pause entwarf "Balance of Power"-Programmierer Cris Crawford das Strategiespiel **Guns and Butter**. Sie herrschen über ein kleines Land, das lediglich Kanonen und Güter produziert. Je mehr Sie produzieren, desto schneller können Sie über den Computergegner herfallen. Grafisch ist's eher schlicht, doch diese Mischung aus "Populous" und "Ökolopoly" scheint sehr vielversprechend zu sein. **Superbike Simulator** ist dagegen der neueste Streich der "Fiendish Freddy"-Designer. Diesmal braust man auf einer Honda RC 30, einer CBR 600, Suzuki GSX-R oder V-Max über diverse Motorradkurse. Am Stand war nur eine Demo zu sehen, die Maschinen sollten sich aber unterschiedlich steuern lassen. Außerdem erspäht: Das Rokker-Rennen **Harley Davidson — The Road to Sturgis** und **Paperboy** für den Gameboy.



Michael Jackson gab sein O.K. zu einem neuen »Moonwalker«-Spiel



»Gunboat: River Combat Simulation«. Nicht gerade die Standardausrüstung jedes Ruderboots...

Nintendo

Wer Nachschub an Pilzen, Röhren und Schildkröten in einem exquisitem Spiel sucht, sollte auf **Super Mario Bros. 3** warten. Der dritte Teil ist mindestens so gut spielbar wie die ersten beiden Suchtmodule. In Amerika können sich die Läden vor lauter Vorbestellungen nicht mehr retten. Wir hatten die Gelegenheit, das Spiel anzutesten. Neu dazugekommen ist eine Übersichtskarte, von der aus die Spielfigur Mario das Schloß mit der obligatorischen Prinzessin ansteuert. Es wurden neue Spielelemente programmiert. Beispielsweise stattet ein bestimmtes Extra Mario mit einem Biberschwanz aus. Wenn er damit wedelt (Knopf B), kann er sich ein paar Sekunden in der Luft halten. Ebenfalls ein Hammer: **The final Fantasy**, eine Mischung zwischen "Ultima" und "Legend of Zelda". Und noch eine kleine Meisterleistung: Der Williams Blut- und Beine-Schocker **NARC** wurde aufs NES umgesetzt. Das Spiel mit der "Keine Drogen oder ich niet' Dich um"-Thematik sieht im Vergleich zum Automatenvorbild sehr gut aus: Die Sprites wurden digitalisiert und nachbearbeitet.



NEC klotzte mit guten Spielen und großem Messestand ran

In Deutschland wird Acclaim das Actionspiel **Airwolf**, die Automaten-Umsetzung von **Double Dragon II** und das ungewöhnliche Rennspiel **Big Foot** bringen. Außerdem wird ein Modul zum neuen Arnold-Schwarzenegger-Science-fiction-Streifen **Total Recall** erscheinen. Und wer das Joypad gerne mal gegen etwas anderes austauschen möchte: Mit dem "Double Player System" können zwei Spieler gleichzeitig ohne Kabel spielen. Das System arbeitet mit Infrarotsensoren, die von einem kleinen Kästchen empfangen werden, das auf das Nintendo gespannt wird.

Nur ein Bruchteil der neu vorgestellten Module wird den Weg nach Europa machen. Damit der mit Modulen nicht gerade üppig belieferte Nintendobesitzer einmal sieht, was ihm entgeht, hier nur ein kleiner Ausschnitt aus dem Nintendo-Programm. Da wäre zuerst das Adventure "Maniac Mansion", ausgestattet mit Batterie zum Spielstandspeichern. Außerdem "Defender of the Crown", "Battlechess", "Rocket Ranger", "Shadowgate", "Archon", "Silent Service", ein gut spielbares "P.O.W." sowie "M.U.L.E.".

AUF TOUR



»Superbike Simulator«: zuviel Öl in der Kurve?



Superhelden auf der CES-Messe: Nach »Batman« versucht's der Spiderman





Das neueste Werk des »Pirates«-Programmierers heißt voraussichtlich »Golden Age of Railroad«

NEC

Man kann dem Nintendo-Boom nicht tatenlos gegenüberstehen, das dachte sich wohl die NEC-Chefetage und brachte die PC-Engine unter dem Namen "Turbo Grafx" auf den amerikanischen Markt. Die Konsole ist schwarz, flach und deutlich größer als die PC-Engine. Es werden dieselben Peripheriegeräte (Joystick, Mehr-Spieler-Adapter, Video-Booster) angeboten. Für das System ist ebenfalls der CD-Spieler verfügbar. Er wird entweder als CD-Rom eingesetzt oder auch als normales Audiogerät "mißbraucht". Vorsicht: Die Spiel-Module passen nicht in die Import-Version der PC Engine.

Das interessanteste Modul ist wohl das Geschicklichkeitsspiel **Bonk's Adventure**. Ein niedlicher kleiner Neandertal-Junge mit einem riesigen Kopf strampelt sich in bester "Wonderboy"-Manier über den Bildschirm. Feinde werden mit einem Kopfnicken ausgeschaltet; anscheinend hat der Junior eine knallharte Stirn. Das Spiel war exzellent und brachte schon beim ersten Spielen einen nicht zu unterschätzenden Suchteffekt.

Auf den ersten Blick ebenfalls exzellent: **Double Dungeon**, eine Art "Bard's Tale" in feschem 3D-Look und schönem Dreh-Effekt, das Geschicklichkeitsspiel **Crater Maze**, das das "Loderunner"-Spielprinzip wieder aufgreift; **Cyber Core**, acht harte Level "Dragon Spirit im Genlabor" und **Atomic Robo Kid**, ein exquisites Ballerspiel mit Extrawaffen, die den halben Bildschirm bestreichen. Es wurden außerdem alle Module gezeigt, die in Japan und Amerika für das System erscheinen — von Ballerhammer "R-Type" über "World Court Tennis" war bis zu "Nectaris" alles vorhanden.

New World Computing

Neues von den "Might & Magic"-Programmierern: **King's Bounty** wartet mit einer neuen, witzigen Idee auf. Ein Kopfgeldjäger sucht im üblichen Fantasy-Szenario auf vier Kontinenten 25 Gejagte. Nur geht er diesmal nicht selber los, um sich mit Monsterhorden zu kloppen, sondern heuert Monster an, die sich für ihn verprügeln lassen. Die "Angestellten" kosten pro Woche eine Stange Geld und reagieren manchmal eigenartig.

Da könnte sich mancher Pazifist auf den Schlips getreten fühlen: In **Nuclear War** schickt man seinem Nachbarn ein paar Megatonnen-Bomben auf den Hals. Der Spieler kontrolliert in diesem Strategiespiel eine von fünf Inseln, die Atomwaffen und Bomber produziert. Man setzt nicht nur nukleare Gewalt, sondern auch Propaganda ein, um die Computergegner weichzukochen. Ziemlich zynisch.

Origin

Ultima VI — muß man mehr sagen, um die Rollenspiel-Fans in Verzückung zu bringen? Das riesige Rollenspiel ist zwar noch in Vorbereitung, soll aber in zwei bis drei Monaten für PCs erscheinen. Richard "Lord British" Garriott verriet uns: "Ultima VI wird nicht viel größer als Ultima V werden, dafür viel detaillierter." Auch diesmal wird der Spieler seine Heldentruppe über die Welt Britannia steuern, die sich grafisch radikal verändert hat. Auch das gewohnte Tastaturgetippe hat ein Ende: Ultima VI wird über Icons gesteuert.

Eine weitere Neuheit, nach der sich Experten die Finger lecken, ist **Bad Blood**, Es stammt vom "Times of Lore"-Programmierer und spielt nach dem nuklearen Holocaust; Menschen treten gegen Mutanten an und schlagen sich durch die verseuchte Wüste auf der Suche nach Überlebenden.

Publishing International

Nobel, nobel: Das edle Denkspiel "Ishido" erscheint jetzt für den Macintosh in limitierter Auflage. Statt in einer normalen Pappbox liegen Disketten, Anleitung und Spielsteine in einer Kiste aus Walnußholz. Die Disketten sind handsigniert; nur 1000 Stück werden verkauft. Wer lieber auf die "normale" Version warten will, wird sich wohl noch einige Monate gedulden müssen.

Sega

Sega setzt voll auf "Genesis", die amerikanische Ausgabe des "Mega Drive". Eine Menge Module sind geplant. Michael Jackson gab sein O.K. zu einer Automaten- und Mega-Drive-Version seines Films **Moonwalker**. Er wird tanzend die Bösewichte ausschalten, Münzen durch riesige Räume in Juke-Boxen schnippen und versuchen, den Schergen des Mr. Big zu entfliehen. Die Musik klang sehr gut, spielerisch sah's eher dürftig aus. Ein Superstar unter den Spielen ist "Phantasy Star".

Jetzt ist der zweite Teil **Phantasy Star II** erschienen. Es spielt nicht nur auf mehreren Planeten, sondern bietet Dungeonsüchtigen 19 Labyrinthe mit je 16 Levels — damit sollten auch die zähesten Rollenspieler eine Weile beschäftigt sein. Außerdem kann man vier Spielstände speichern. Zum Spiel gibt es ein 110seitiges Buch, in dem jede Menge Tips stehen. Die Grafik von Phantasy Star wurde deutlich verbessert, auf den ersten Blick machte das Modul einen fantastischen Eindruck.

Die Serie interessanter Spiele reißt nicht ab. **Cyberball** ist die Umsetzung des Roboter-Football-Automaten, **Super Monaco Grand Prix** eine flotte Formel 1-Simulation. Am Ballerspiel **Thunder Force III** wird noch programmiert, die ersten Grafiken schlagen allerdings die des Vorgängers um Längen. Geplant sind bekannt Spiele wie "Vette", F 15 II — Strike Eagle", "688 Attack Sub" und "Hard Drivin".

Die interessantesten Module für das 8-Bit-System Sega-Master-System waren: die Umsetzung **Scramble Spirits,** das Rollenspiel **Ultima IV,** das mit einer Batterie erscheint, auf der man vier Spielstände speichern kann; **Shinobi Kidd,** die Junior-Version von "Shinobi" mit fast identisch aufgebauten

AUF TOUR

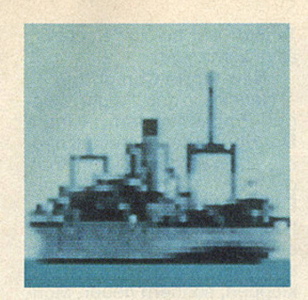


Levels und **Slap Shot,** eine neue Eishockey-Variante.

Sierra

Wenn sich "Police Quest"-Programmierer Jim Walsh an eine Geschichte wagt, kann man sicher sein, daß etwas Spannendes dabei herauskommt. Mit **Ice Man** erscheint in wenigen Wochen eine Mischung aus einem James-Bond-Film und einem Spionage-Thriller, U-Boot-Mission inbegriffen.

Danach erscheint **Arthur: Conquest of Camelot,** das von der Drehbuchautorin Christie Marx stammt. Sie schrieb unter anderem Episoden für die bekannte amerikanische Fernseh-Serie "Twilight Zone" — man darf also gespannt sein. Christie meint: "Ich halte mich eng an die Arthus-Sage, habe aber genug Puzzles ins Spiel gepackt, um den Abenteuer-Freak bei Laune zu halten."





Statt der Simulation das Original

Messe-Trends

— In Amerika beginnen sich die Spielleidenschaften zu verschieben: Die Computerspiele fallen ein wenig zurück, Videospiel-Konsolen sind voll im Kommen.

— Man kann Nintendo-Module sich nicht nur in jedem Drugstore kaufen, sondern auch für ein paar Tage bei der Videothek ausleihen.

— Die meisten Spiele erscheinen zuerst für MS-DOS-PCs, dann für den Amiga oder den Macintosh. Nur wenige Softwarefirmen programmieren noch für den Atari ST.

— Fast alle MS-DOS-Spiele unterstützen EGA- oder VGA-Grafik

— Die Adlib ist Standard, viele Spiele unterstützen das Roland-Synthesizer-Modul. *al*

SSI

SSI stellte sein neuestes Rollenspielwerk, das Rollenspiel **Chamions of Krynn** vor. Das Spiel findet in der "Dragonlance"-Welt statt, die AD&D-Spielerin aus "Pools of Radiance" bestens bekannt sein sollte. Der ausführliche Test steht in dieser Ausgabe der Power Play.

Virgin

Die Prügelei hat immer noch kein Ende: Mit **Double Dragon II** erscheint die Fortsetzung des Spielhallen-Klassikers. Ein bis zwei Spieler vermöbeln am Bildschirm alles, was ihnen in die Quere kommt. Außerdem zeigte man die Fußball-Simulation **Rick Davis — World Trophy Soccer,** deren Test Ihr in dieser Power Play lesen könnt. *al*

Alle Neuheiten auf einen Blick

Nicht erschrecken, wenn Ihr Euer Lieblingsspiel nicht für Euren Computer findet: Viele Spiele, die in den USA nur für das MS-DOS-System angekündigt sind, werden in Europa auf andere Systeme umgesetzt.

Spiel:	Geplant für:
A-10 Tank Killer	MS-DOS, Amiga
Airwolf	Nintendo
Aquanaut	Atari ST, Amiga
Arthur: Conquest of Camelot	Amiga, Atari ST, MS-DOS
At Earthrise	MS-DOS
Atomic Robo Kid	Turbo Grafx
Bad Blood	MS-DOS, C 64
Big Foot	Nintendo
Blades of Steel	Amiga, C 64, MS-DOS
Block Out	Amiga, MS-DOS, Macintosh
Blue Lightning	Lynx
Bonk's Adventure	Turbo Grafx
California Games	Lynx
Castlevania	Amiga, C 64, MS-DOS
Champions of Krynn	MS-DOS, Amiga, C 64
Chip's Challenge	Lynx
Circuit's Edge	MS-DOS
Combots	Amiga, C 64, Macintosh, MS-DOS
Crater Maze	Turbo Grafx
Cyber Core	Turbo Grafx
Cyberball	Sega Mega Drive
D.R.A.G.O.N. Force	Amiga, Atari ST
David Wolf, Secret Agent	MS-DOS, Amiga
Deathtrack	MS-DOS
Die Hard	MS-DOS
Double Dragon II	Amiga, Atari ST, C 64, MS-DOS, Nintendo
Double Dribble	Amiga, C 64, MS-DOS
Double Dungeon	Turbo Grafx
Electrocop	Lynx
Emperors of Rome	MS-DOS
F-14 Tomcat	C 64, MS-DOS
Gauntlet	Lynx
Golden Age of Railroads	MS-DOS
Grave Yardage	C 64, MS-DOS
Gunboat	MS-DOS
Guns and Butter	Macintosh, MS-DOS
Harpoon	MS-DOS
Ice Man	Amiga, Atari ST, MS-DOS
If it moves: Shoot it!	Amiga, MS-DOS
It came from the desert	CD-ROM
King's Bounty	Apple II, C 64
Legends of the Lost Realm	Macintosh
LHX Attack Chopper	MS-DOS
Loom	MS-DOS
Lord of the Rings	C 64, MS-DOS
Low Blow	MS-DOS
Mechwarrior	MS-DOS
Metal Gear	Amiga, C 64, MS-DOS
Midwinter	Atari ST
Monster Demolition	Lynx
Moonwalker	Sega Mega Drive
NARC	Nintendo
Nemesis	Game Boy
Nuclear War	Amiga
Paperboy	Game Boy
Phantasy Star II	Sega Mega Drive
Play Maker Football	Macintosh
Scramble Spirits	Sega Master System
Shinobi Kidd	Sega Master System
Silent Service II	MS-DOS
Ski or die	Amiga, C 64, MS-DOS
Slap Shot	Sega Master System
Starflight II	MS-DOS
Street Rod	MS-DOS
Superbike Simulator	Amiga, Atari ST, MS-DOS
Super C	Amiga, C 64, MS-DOS
Super Mario Bros. 3	Nintendo
Super Monaco Grand Prix	Sega Mega Drive
T.V. Sports: Basketball	Amiga, Atari ST, MS-DOS
T.V. Sports: Baseball	Amiga, Atari ST, MS-DOS
The final Fantasy	Nintendo
The Gates of Zendocon	Lynx
The Road to Sturgis	Amiga, Atari ST, MS-DOS
Thunder Blade III	Sega Mega Drive
Tunnels of Armageddon	Apple II
Ultima VI	MS-DOS
Ultima IV	Sega Master System
Wings	Amiga, Atari ST, MS-DOS
World Trophy Soccer	Amiga, Atari ST, C 64, MS-DOS

Bullfrog auf Tauchstation

Nach dem überirdischen "Populous" bastelt das Programmier-Team Bullfrog gerade am unterirdischen "Flood". Näheres zur kommenden Flut auf diesen beiden Seiten.

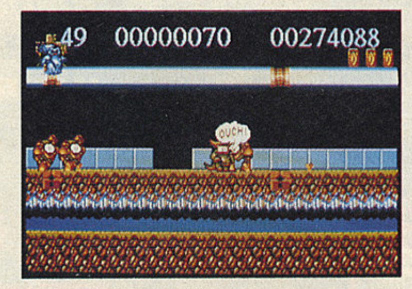
Die Arbeit

Seit die Göttersimulation "Populous" die Spiele-Welt erschüttert hat, waren die Schöpfer dieses Programms nicht untätig. Nach der Zusatzdiskette "Populous: The Promised Lands" und der heiß ersehnten PC-Version von Populous hat Bullfrog momentan nicht weniger als vier verschiedene Titel in Entwicklung. Drei Spiele sind noch im Anfangsstadium, so daß die Programmierer nur wenige Geheimnisse verraten wollten. Das vierte Projekt "Flood" hingegen soll schon diesen Sommer erscheinen.

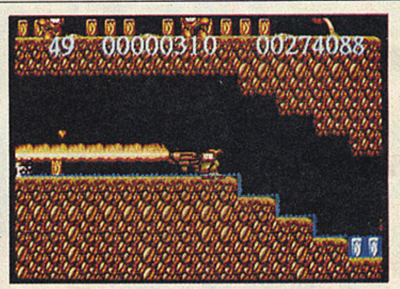
Ähnlichkeiten mit Populous wird man bei 'Flood' (zu deutsch: Flut) kaum finden. Es ist ein kristallklares Action-Adventure, das unter der Erde spielt. Wasser hat das Feuer im Herzen der Erde gelöscht und steigt langsam aber sicher an die Oberfläche. Bogey, der einzige noch lebende Einwohner der unterirdischen Welt, hat nur eine Chance, weiterhin zu überleben: Er muß durch 48 Levels an die Oberfläche fliehen. So ein abenteuerliches Vorhaben hat natürlich gleich mehrere Haken. So kann der arme Kerl einen Abschnitt nur dann verlassen, wenn er alle Coladosen aufgesammelt hat. Nebenbei sorgen sie für frische Energie. Wer nicht schnell genug Dosen rafft, der ertrinkt in der rasant steigenden Flut.

Schalter sowie Schlüssel öffnen Tore, die das Wasser zurückhalten bzw. durchströmen lassen. Überall sind Minen und Fallen versteckt und eine Menge Ungeziefer, hüpfende Teddybären, unterirdische Soldaten sowie andere Bösewichte gehen dem Spieler auf die Nerven. Zum Glück liegen genügend Waffen in der Gegend herum. Mit Flammenwerfer, Boomerang, Granaten und Bomben kann sich unser Held verteidigen. Wer die Bösewichte schnell erledigt, der hat unter Umständen noch Zeit, nach ein paar gut versteckten Schatzkammern zu suchen.

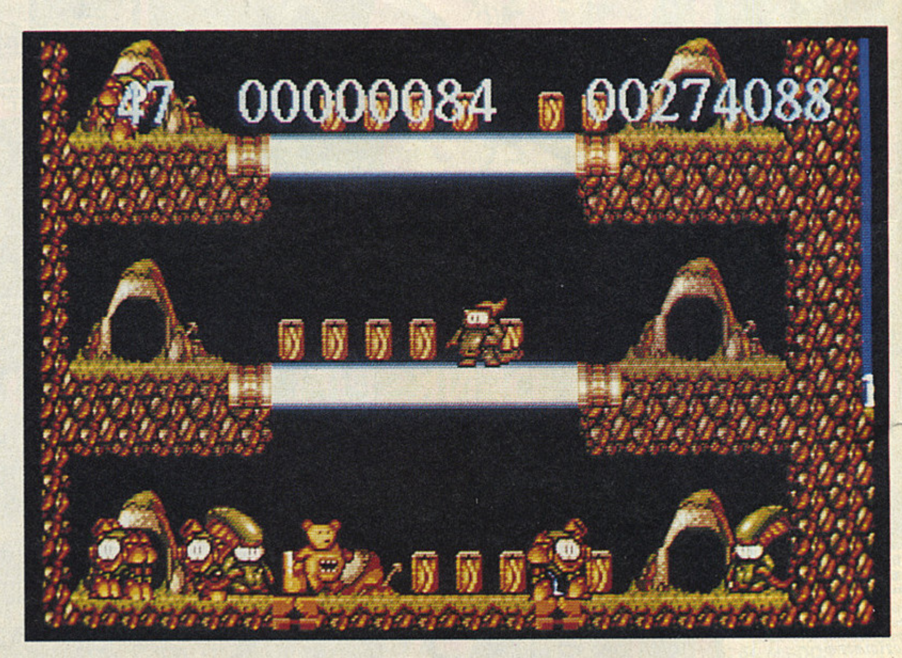
Das Bullfrog-Team ist sehr stolz auf die Wasser-Spielereien. Im Gegensatz zu anderen Programmen, in denen Flüsse und Seen einfach etappenweise steigen, bewegt sich das



Aua! Das hat aber weh getan.



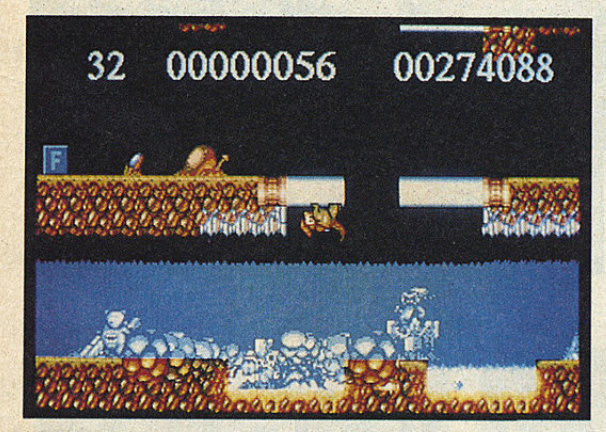
Trantor's Erbe: ein Flammenwerfer im Einsatz



Wer brav die Dosen einsammelt, der braucht sich um seinen Energie-Stand keine Sorgen zu machen



Das Bullfrog-Team posiert in bester Sieger-Laune vor dem Electronic-Arts-Gebäude



Wer sich vor nassen Füßchen fürchtet, der muß sich bei "Flood" vorsehen. Allzu leicht kommt man unter Wasser.

Wasser in Flood realistisch. Es fließt, strömt und überflutet ganz natürlich; wie Wasser, das aus einem Becher rinnt.

Ähnlich wie bei Populous ist die Grafik einer der wichtigsten Bestandteile von Flood. Peter Molyneux, der Chef von Bullfrog: "In unseren Projekten sind Grafik und Spieldesign stark voneinander abhängig. Die Struktur der Populous-Landschaft hatte z.B. sehr viel Einfluß auf das endgültige Spieldesign. In Flood haben wir mehrere Spieländerungen durchgesetzt, die durch grafische Verbesserungen nötig wurden." Der Musik kommt genausoviel Beachtung zu. Die Sound-Effekte sollen zur jeweiligen Spielsituation passen und nicht "aufgesetzt" klingen. Noch wird fleißig entwickelt und gegrübelt, doch so viel steht schon fest: "Die verschiedenen Geräusche werden nicht nur zur Erzeugung einer dichten Spiel-Atmophäre eingesetzt, sondern dienen auch als Warnung für kommende Gefahren." Die Geräusche werden zudem lauter, je tiefer der Spieler ins Wasser abdriftet oder wenn er sich in Gefahr begibt.

Fast alle spielentscheidenden Features von "Flood" sind schon in das Programm eingebunden. Im Moment werden gerade die Levels gestaltet, an denen das ganze Team mitarbeitet. *Katy Hamza/mg*

Das Team

Bullfrog wurde vor etwa fünf Jahren von Peter Molyneux, Les Edgar und Kevin Donkin gegründet. Damals hieß die Firma noch Taurus Software und spezialisierte sich auf Business-Software. Die Drei waren allerdings schon immer Spiele-Freaks und so beschlossen sie nach einigen Jahren ihr liebstes Hobby zum Beruf zu machen und sattelten auf Spiele-Software um. Mittlerweile gefiel ihnen der Name Taurus nicht mehr, und so tauften sie sich in Bullfrog um. Als Inspiration diente ein Keramik-Frosch, der als Zierde im Büro herumsteht.

Ihr erstes Projekt war die Amiga-Version des erfolgreichen C 64 Spiels "Druid 2 — Enlightenment". Danach kam das Action-Strategie-Spiel "Fusion". Als drittes Projekt wurde die Göttersimulation "Populous" in Angriff genommen, die ihnen schließlich zum Durchbruch verhalf.

Inzwischen ist die Firma etwas gewachsen. Mit Glenn Corpes, Simon Hunter, Andy



Das Titelbild deutet's an: Bogey auf der Flucht vor Bösewichten



Ist er nicht schön? Der Preis für die beste Spielidee des Jahres '89.

Jones und Saun Cooper wurden Grafiker und Programmierer auf sechs Mann aufgestockt. Die Grafik von ihrem neuesten Spiel "Flood" wird von Simon Hunter gestaltet, Kevin Donkin und Shaun Cooper kümmern sich um den Programm-Code. Dave Hanlon komponiert freischaffend die Musik. Mit dem Spieldesign ist das ganze Team beschäftigt.

Jeden Freitag nachmittag setzen sie sich zusammen und tauschen Ideen über neue Projekte oder Spiele, die sie gerade entwickeln, aus.

Katy Hamza/mg

Die Belohnung

Nicht nur *POWER PLAY* hat "Populous" als bestes Spiel des Jahres ausgezeichnet, sondern auch die englische Software-Industrie ließ Bullfrog hochleben: Populous wurde in der Kategorie "Beste Spielidee" auf den ersten Platz gewählt und Bullfrog heimste als bestes Programmier-Team den ersten Preis ein.

Katy Hamza/mg

Die Zukunft

Über drei weitere Spiele von Bullfrog, die Ende '90 bis Mitte '91 erscheinen sollen, lassen sie außer geheimnisvollen Andeutungen nur wenig verlauten.

— Mit Populous II (ganz ruhig bleiben!) wird es einen Nachfolger zu Populous geben. Es ist eine Weiterentwicklung der Populous-Spielidee und soll dem Spieler ein unvergleichliches Macht-Gefühl vermitteln.

— Projekt X handelt von einem Welt-Simulator, der Populous ähnlich sieht, aber trotzdem ganz anders zu spielen ist. Wie das Spiel nun genau abläuft, wollte uns keiner aus dem Team verraten. Sicher ist jedenfalls, daß die dreidimensionale Landschaft viele Besonderheiten wie z.B. Wasserfälle aufweisen wird. Sogar das Wetter ist launig und ändert sich von Zeit zu Zeit. Weiterhin kann man ein Stück des Geländes um 360 Grad drehen sowie vergrößern oder verkleinern.

— Über Projekt Y läßt keiner ein Wort verlauten. Was sich das Bullfrog-Team eines schönen Freitags nachmittags hat einfallen lassen, wird nicht vor Sommer '91 auf den Markt kommen. *Katy Hamza/mg*



Einer der Senkrechtstarter des letzten Jahres war die englische Programmier-Truppe "The Bitmap Brothers". Nach "Xenon" und "Speedball" landeten sie 1989 mit "Xenon II — The Megablast" ihren bislang größten Erfolg. Atemberaubende Grafik, 3-Ebenen-Scrolling und kiloweise Sprites auf dem Bildschirm führten diese nervenzerfetzende Weltraumschlacht an die Spitze aller Hitparaden (die PC-Version macht gerade die Büros unsicher). Nach drei Erfolgs-Titeln sind die Bitmap Brothers berühmt. Ihr neuestes Projekt, über das die *POWER PLAY* exklusiv berichtet, ist das heiß ersehnte Action-Adventure "Cadaver".

CADAVER

Der 4. Streich der Bitmap Brothers

Nach dem Weltraum-Spektakel "Xenon II — The Megablast" ist ein Action-Adventure angesagt.



Die drei Bitmap Brothers auf einen Blick: Mike Montgomery, Eric Mathews, Steve Kelly (von links nach rechts)

Bis heute haben sich die Jungs auf schnelle, haarsträubende Actionspiele spezialisiert. Für ihren vierten Titel tauschten die Bitmap Brothers Kanonen und Breitstrahl-Laser gegen magische Gegenstände und Zaubersprüche ein. Cadaver ist ein Action-Adventure mit der Atmosphäre eines Rollenspiels. Wer überleben will, der braucht die Geschicklichkeit eines Arcade-Champions und die Kombinationsgabe eines Adventure-Spezialisten.

Die Zeit: Mittelalter. Das Verbrechen: Mord, genauer gesagt Massen-Mord. Der üble Missetäter hat sich tief in dem Labyrinth eines riesigen Grusel-Schlosses mit 500 Zimmern versteckt. Sie haben zwei Ziele: den Mörder finden und aufpassen, daß man nicht selbst zum leblosen Kadaver wird — wie es früheren Suchtrupps ergangen ist...

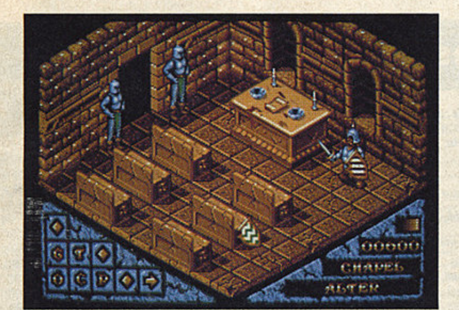
Die Räume des Schlosses sieht man von schräg oben. Sie enthalten wichtige Finger-



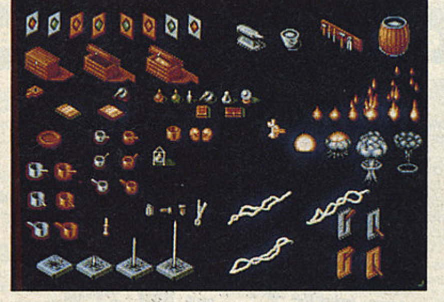
Die Bestandteile der verschiedenen Räume sind in Objekt-Bibliotheken aufbewahrt. Säulen, Skelette, Tische und Stühle können nach Wunsch in die Zimmer gesetzt werden. Die Design-Sprache ACL bestimmt, ob sie bewegbar sind und was man mit ihnen machen kann.



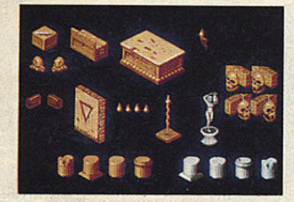
Die Qualität der Grafik in "Cadaver" steht der von "Xenon II — The Megablast" in nichts nach



Nicht weniger als 500 Räume müssen in "Cadaver" erkundet werden



Dies ist eine Auswahl der Gegenstände, die im Schloß zu finden sind



Viele der hier abgebildeten Gegenstände werden im Spiel animiert sein

zeige, die zur Lösung des Falles beitragen. Der Knackpunkt ist, die richtigen Anhaltspunkte von den falschen zu unterscheiden. Alltägliche Gegenstände wie z.B. Truhen, Becher und Tische könnten zur rechten Zeit nützlich werden.

Dummerweise ist Gastfreundschaft ein Fremdwort für die Bewohner dieses rätselhaften Gebäudes. In den kahlen Räumen wimmelt es nur so von Ungeziefer — wer begegnet schon gerne blutgierigen Riesendrachen, giftigen Schlangen, boshaften Zwergen oder gar grünem Schleim? Mit Zaubersprüchen, magischen Tränken oder Wurfpfeilen bewaffnet, hat man gute Chancen, die Bösewichte zu erledigen. Ansonsten muß man sich mit Schwert und Rüstung begnügen. Im Moment überlegen die Bitmap Brothers, ob nicht noch ein paar mächtige Extrawaffen eingebaut werden.

Die Spielfigur wird komplett mit Joystick oder Maus gesteuert. Die Bitmaps wollten ein Rollenspiel ohne komplizierte Magiesysteme, langatmige Kampfhandlungen oder ellenlange Menüs schaffen. Die Benutzerführung soll einsteigerfreundlich sein, aber viele verschiedene Aktionen erlauben. Viel Wert wurde auch auf das "umweltgerechte" Verhalten aller im Spiel auftauchenden Objekte und Personen gelegt. Bestimmte Gegenstände können z.B. aufgehoben, hingelegt oder aufeinandergestapelt werden. Dies ist keine nutzlose Zugabe, sondern stand von Anfang an im Spielkonzept. Deshalb bauen einige Rätsel auf den Wechselwirkungen mancher Gegenstände auf. Die Rätsel sind sowieso das A und O von Cadaver. Steve Kelly, der zusammen mit Mike Montgomery die ST-Version programmiert, weiß genau, was er will: "Rätsel, die einfach verlangen, daß man Gegenstand A zu Punkt B bringt, finden wir alle langweilig. Eine Mordgeschichte soll spannend sein, und deswegen sind manche Rätsel in Cadaver sehr schwierig zu lösen." Hoffen wir, daß die Bitmap Brothers Ihr Vorhaben in die Tat umsetzen können, und daß ihre hochgesteckten Ziele nicht unter dem Zeitdruck seitens Mirrorsoft (die Veröffentlichung ist für Mai geplant) Federn lassen müssen. *Katy Hamza/mg*

Cadaver intern

Programmiert wird Cadaver von Steve Kelly und Mike Montgomery. In ihrem Büro in der Mitte des Londoner Docklands erhält die ST-Version gerade den letzten Schliff. Die Jungs sind sich einig, daß es langsam an der Zeit ist, Cadaver abzuschließen. Dieses Mammut-Projekt ist immerhin schon über ein Jahr in der Mache. Allein sechs Monate brauchten sie, um eine spezielle Programmier-Sprache zu entwerfen, mit der die 500 Räume in Cadaver ausgetüftelt werden. Diese Design-Sprache wurde ACL (Adventure Creation Language) getauft. Dank diesem Tool können Objekten auf einfache Art und Weise bestimmte Eigenschaften zugewiesen werden. Mit dem ACL ist es z.B. ein leichtes, festzulegen, daß ein beliebiger Gegenstand aufgehoben werden kann oder nach genau zehn Sekunden vom Tisch fällt.

Sobald die ST-Version fertig ist, kümmert sich Mike schnurstracks um die Amiga- und PC-Umsetzungen. Grafik und Sound werden eigens für die Amiga-Variante etwas aufgemotzt; spielerisch wird sie identisch mit der ST-Version sein. 8-Bit-Versionen sind momentan nicht geplant und werden wohl auch in der Zukunft nicht erscheinen.

Für die sehenswerte Grafik sind die beiden Pixel-Künstler Robin Chapman und Dan Malone verantwortlich. Mit dem Zeichenprogramm Degas Elite entwickeln sie die Grafik auf dem Atari ST.

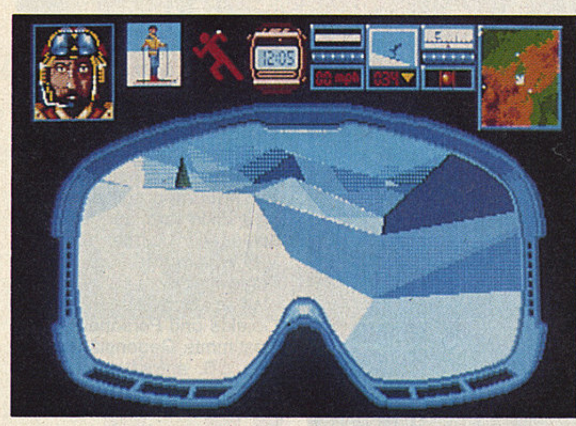
Katy Hamza/mg

FRÖHLICHE EISZEIT

Midwinter

Passend zum Namen von Microprose's neuestem Strategie-Streich, "Midwinter", besuchte Martin Moth (seines Zeichens Public-Relations-Manager bei Microprose) unsere Redaktion im tief verschneiten Haar. Im voluminösen Handgepäck hatte Martin nicht nur den neuesten Klatsch und Tratsch aus England mitgebracht, sondern auch eine frühe Vorabversion von Midwinter. Leider ist das Programm noch nicht fertig, so daß wir von einem Test vorerst abgesehen haben. Einen ausführlichen Test erhaltet Ihr aber in einer der nächsten Ausgaben.

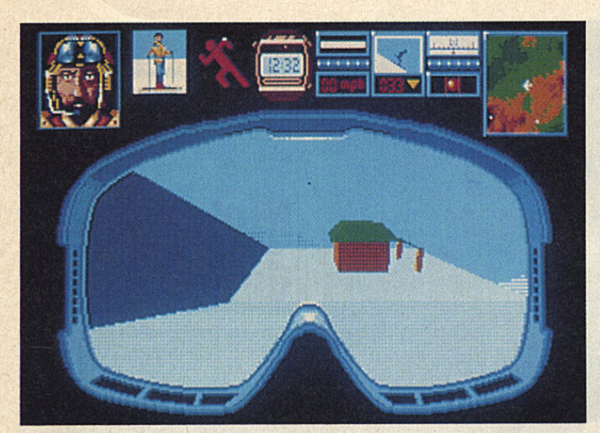
Midwinter spielt gegen Ende des 21. Jahrhunderts. Die Befürchtungen einiger Wissenschaftler haben sich bewahrheitet: Unser Mutterplanet wurde durch eine Klimakatastrophe erschüttert. Eine neue Eiszeit hat begonnen, die bekannten Staaten haben das Chaos nicht überstanden und neue, kleine regionale Regierungen haben sich gebildet. Die Inselgruppe der Azoren ist komplett von einer dicken Eis- und Schneeschicht bedeckt und bildet eine einzige Insel.



Unterwegs mit zwei Brettern, die ein Gipsbein bedeuten können (ST)

Bislang ist es auf dieser Insel recht friedlich zugegangen, jetzt aber versucht ein Diktator die 160000 Quadratmeilen (echte Spielfeldgröße!) große Insel für sich zu erobern. Um den Finsterling zu erledigen, müßt Ihr bis zu 32 Charaktere steuern, Ski fahren, mit Drachenseglern fliegen, Schnee-Buggys oder Seilbahn fahren, Häuser in die Luft sprengen, per Gewehr, Granaten oder Raketen auf Feinde schießen und dürft Euch nicht erwischen lassen (übrigens laufen die Actionsequenzen in Echtzeit ab).

Midwinter, das unter dem "Rainbird"-Label erscheinen wird, wartet mit einigen Besonderheiten auf. Microprose hat sich mit namhaften Wissenschaftlern unterhalten, um das Eiszeitszenario so realistisch wie möglich zu gestalten. So sind im gut 150 Seiten starken Handbuch einige für den nötigen wissenschaftlichen Hintergrund reserviert. Die 3D-Grafiken von Midwinter sind auch etwas Besonderes. Normalerweise werden solche Grafiken immer nur auf dem ganzen Bildschirm dargestellt ("Carrier Command", "Starglider",



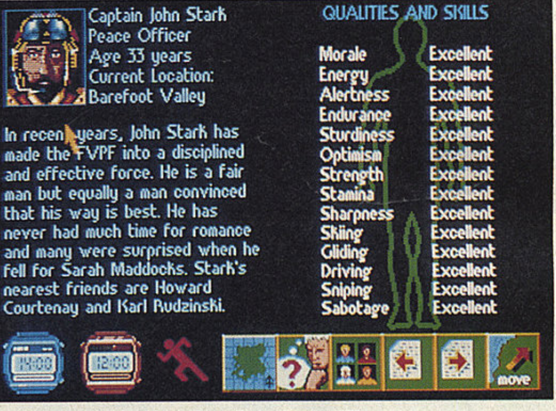
Eine einsame Berghütte im tiefverschneiten Gelände (ST)

"F-19 Stealth Fighter"). Bei Midwinter sieht man die 3D-Grafiken in Ausschnitten. Wer mit den Skiern unterwegs ist, sieht die Landschaft durch eine Skibrille. Wer einen Buggy steuert, beobachtet die Umgebung durch die Windschutzscheibe. Der 3D-Effekt der Winterlandschaft wird noch durch einen Nebeleffekt verstärkt. Was in weiter Ferne steht, ist im Nebel kaum zu erkennen. Erst wenn Ihr dicht heranfahrt, könnt Ihr Details erkennen. Der Spieler hat also das Gefühl, sich in einer Winterlandschaft zu bewegen.

Damit nicht nur Actionfreunde auf Ihre Kosten kommen, spielen Strategie und Taktik eine große Rolle. Erstmal müßt Ihr Eure Truppe finden. Jeder Charakter hat besondere Fähigkeiten, Begabungen und Abneigungen. So kann es passieren, das Ihr einen Charakter erwischt, der besonders gut in Sabotage ist, aber einen Ski nicht von einer Banane unterscheiden kann. Es ist auch wichtig, welcher Charakter ein neues Mitglied Eurer Truppe rekrutiert. Es könnte nämlich sein, daß derjenige, den Ihr anwerben wollt, den Werber überhaupt nicht leiden kann.

Dann ist da noch eine fesche, zoombare Übersichtskarte (die ganzen 160 000 Quadratmeilen auf 30 Quadratzentimeter gequetscht), auf der der Standort aller Menschen, Gebäude und Feinde kontrolliert werden kann.

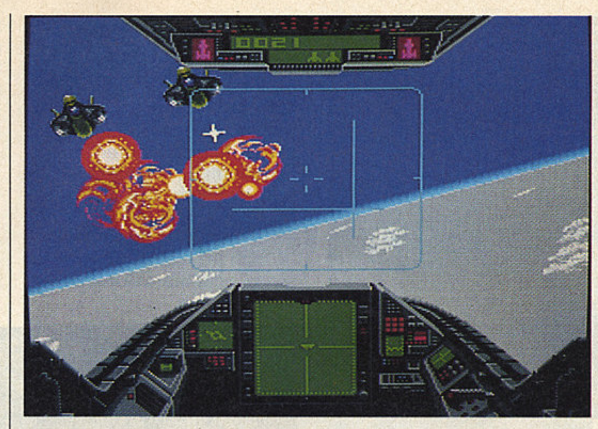
Midwinter wird voraussichtlich Anfang März erscheinen und ca. 90 Mark kosten. Geplant sind Versionen für Amiga, Atari ST und MS-DOS-PCs. Die ST-Version wird zuerst erscheinen. *mh*



Der Charakterbildschirm eines Eurer Leute (ST)

PC-Engine II: Super Grafx

Kaum hat sich die quadratische Edel-Spielkonsole in Japan durchgesetzt, schon kann man dort den Nachfolger, die "Super Grafx" kaufen. Den Abmessungen dieses wuchtigen Gerätes zum Trotz (die Super Grafx ist ungefähr doppelt so lang, doppelt so dick und doppelt so tief wie die normale PC-Engine), hat sich das Innenleben nicht großartig verändert. Nach wie vor werkeln die drei berühmt-berüchtigten Custom-Chips. Allerdings werden insgesamt 128 KByte RAM (zum Vergleich: die alte PC-Engine hatte 64 KByte RAM) zur Verfügung gestellt. Zudem hat sich die Anzahl der Sprites verdoppelt (Flackern ade) und die Super Grafx beherrscht ab sofort das "Zwei-Ebenen-Scrolling" (der Lieblings-Trick der Mega Drive-Programmierer).



Rasante 3D-Action mit "Battle Ace" auf der Super Grafx

Erfreulicherweise ist die Super Grafx abwärtskompatibel. Alle Module für die PC-Engine laufen problemlos. Im Moment gibt es leider erst ein einziges Spiel, das die speziellen Fähigkeiten der Super Grafx ausnützt. "Battle Ace" ist ein 3D-Action-Flugsimulator à la "Afterburner" und spielt sich hervorragend. Ein ausführlicher Test folgt in einer der nächsten Ausgaben. Weitere Module sind für das Frühjahr angekündigt.

Die Peripherie der PC-Engine läßt sich nur zum Teil weiter verwenden. Alles, was an den Joypad-Stecker und den Expansion-Port (diverse Booster etc.) angeschlossen wird, kann auch an der Super Grafx betrieben werden. Das CD-ROM läuft leider nicht.

Die negative Überraschung ist der Preis. In Deutschland wird die RGB-Version der Super Grafx vorerst nicht unter 700 Mark zu haben sein. Ein Test auf Herz und Nieren folgt, sobald etwas mehr als nur ein Spiel für die Super Grafx erhältlich ist. Das Testgerät wurde uns freundlicherweise vom Computershop Gamesworld in München zur Verfügung gestellt. *mg*



Imposanter Anblick: PC-Engine Super Grafx

Nintendo vor Gericht Teil 2

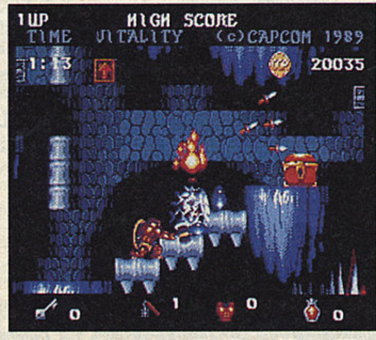
In der letzten *POWER PLAY* haben wir berichtet, daß Nintendo im Clinch mit Grauimporteuren von Nintendo Hard- und Software liegt. In den USA dreht man den Spieß gerade um. Dort wird Nintendo von Dennis Eckart, einem Mitglied des Repräsentantenhauses, beschuldigt, den in der Verfassung der USA verankerten Wettbewerb zu unterdrücken. Nintendo baut nämlich für Europa, Asien und Amerika unterschiedliche Maschinen, wodurch Module nicht mehr ausgetauscht werden können. Außerdem würde Nintendo unfaire Verträge mit Herstellern abschließen. Eckart regte eine Untersuchung gegen Nintendo an, um gegen eine eventuelle Monopolstellung am Spielemarkt vorzugehen. Howard C. Lincoln, Senior Vize-Präsident von Nintendo Amerika, wies die Anschuldigungen mit der Begründung zurück, daß Nintendo keine Gesetze verletzt hätte. Die Geschäftspraktiken wären von Nintendo gründlich überprüft und als legal befunden worden. *hf*

Black Tiger: Capcoms schwarzer Tiger kommt

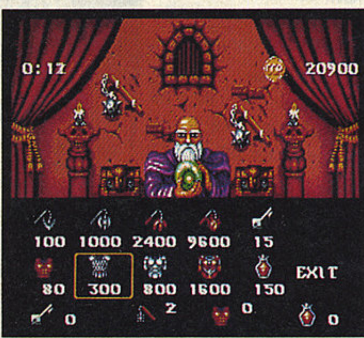
Bei U.S. Gold werden weiterhin fleißig Spielautomaten des japanischen Herstellers Capcom umgesetzt. Das nächste Actionspiel aus dem Capcom-Stall, das für Heimcomputer erscheint, wird "Black Tiger" sein. In sechs Levels kämpft der Titelheld gegen das Böse schlechthin. Die Welt ist ein dunkler, böser Ort, an dem Monster und Dämonen aller Handelsklassen ihr Unwesen treiben. Zu Beginn hat der Tiger-Krieger nur eine Standard-Keule in der Waffenhand. In Läden kann er allmählich seine Bewaffnung verbessern, wenn er genug Münzen gesammlt hat, um den Ladenbesitzer zu bezahlen. Neben Gegnern satt stößt man beim Herumtigern auch auf Töpfchen, in denen Kleingeld versteckt ist und Schatzkisten, die nur mit einem Schlüssel geöffnet werden können. Springen und Schlagen sind die dominierenden Spielelemente. Das Action-Spektakel in der Unterwelt soll in Kürze für Amiga, Atari ST und C 64 erscheinen. *hl*



Mit dieser Keule gibt's 'ne Beule (ST)



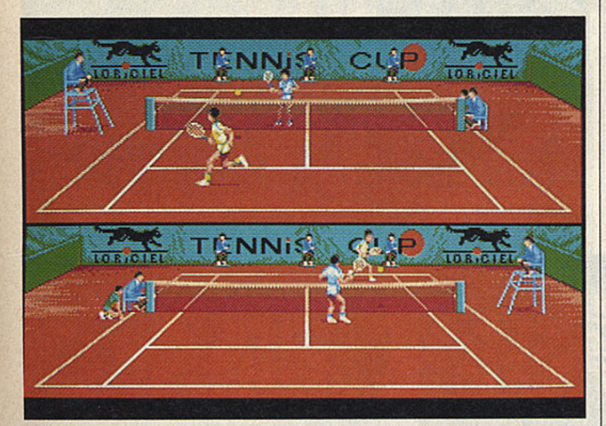
Der Laden ist rund um die Uhr geöffnet (ST)



Was mag wohl im Töpfchen sein? (ST)

Tennis-Cup von Loriciel

Mit "Great Courts" gibt es erst eine halbwegs vernünftige Tennis-Simulation für 16-Bit-Computer. Dieses Sportspiel von UBI-Soft wird bald Konkurrenz von Loriciels "Tennis-Cup" bekommen. Besonderes Kennzeichen des Programms, das in Kürze für Amiga und Atari ST erscheinen soll: Der Bildschirm ist in zwei Hälften geteilt, in denen jeder Spieler den Platz aus seiner Sicht sieht. Ihr könnt sowohl im Einzel als auch im Doppel spielen. Den glasklaren Digi-Effekten unserer Demo-Version nach dürfte der Sound außerdem besonders realistisch werden. *hl*



Schmetterfreuden im Doppel mit "Tennis-Cup" (Amiga)

Kick Off geht in die Verlängerung

Mit der hektischen Fußball-Simulation "Kick Off" landete das englische Softwarehaus Anco einen Überraschungshit. Wen wundert's also, daß nun mit "Extra Time" eine Zusatzdiskette nachgeschoben wurde, die Kick Off-Besitzern neue Features beschert. So kann man eine Liga jetzt auch auf zwei anderen Schwierigkeits-Stufen spielen.



Neue Menüpunkte beschert die Extra-Time-Diskette

Verschiedene Platzverhältnisse beeinflussen Schnelligkeit und Aufprallverhalten des Balles. Der Wind kann in mehreren Stufen bis zu "irrsinnig" eingestellt werden und ein paar neue Schiedsrichter wachen gestreng über Fouls. Außerdem gibt's vier neue Spieltaktiken und eine verfeinerte Steuerung (auch beim Torwart).

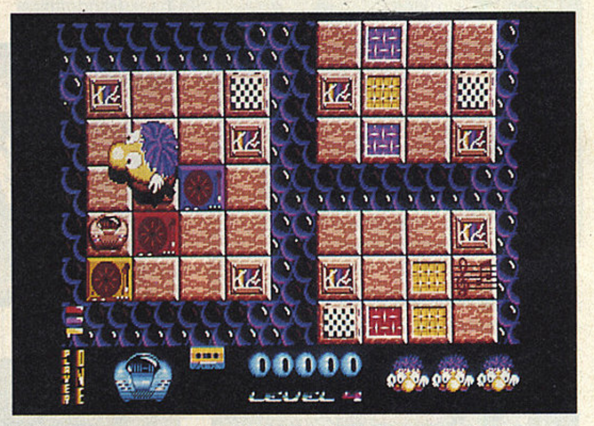
Extra Time kostet um die 40 Mark (Diskette für Atari ST und Amiga). Es läuft nur in Verbindung mit dem Kick-Off-Hauptprogramm. Für Kick-Off-Dauerspieler lohnt sich diese Anschaffung mit Sicherheit, obwohl eine Reihe von möglichen Verbesserungen übersehen wurden. So werden beim Liga-Modus nach wie vor drei Punkte für einen Sieg vergeben (englische Zählweise); außerdem ist man hier weiterhin auf acht Mannschaften beschränkt. *hl*

Virus bei Ghouls'n Ghosts

Vorsicht vor der Amiga-Version des US Gold-Spiels "Ghouls'n Ghosts": Auf den Original-Disketten befindet sich ein Virus. Es handelt sich dabei um einen sogenannten "Boot-Block-Virus", den "Lamer-Exterminator 2". Er kopiert sich auf jede Diskette, sofern diese nicht schreibgeschützt ist. Das alleine wäre noch nicht weiter schlimm: Der Virus zerstört jedoch nach einer gewissen Zeit die Diskette. Was kann man dagegen tun? Zunächst sollte man immer, wenn man Ghouls'n Ghosts gespielt hat, den Amiga ausschalten, und nicht einfach das Spiel mit "Ctrl-Amiga-Amiga" abbrechen. Zum anderen muß die Original-Diskette schreibgeschützt sein. Der Virus ist dann zwar immer noch da, kann aber kein Unheil anrichten. *hf*

Jumping Jack Son

Infogrames will in Kürze "Jumping Jack Son", ein putziges Geschicklichkeits-Spiel rund um das Thema Musik veröffentlichen. Wir hätten Euch gerne schon in dieser Ausgabe einen Test präsentiert, doch die vorliegende Vorab-Version, die an die gesamte Presse geschickt wurde, ist für unsere Begriffe nicht testbar. Dummerweise fehlen immer noch wichtige spielerische Elemente, einige Level und der komplette Sound, der laut Infogrames erst Anfang Februar fertig wird. Da wir Euch keine "getürkten" Tests von halb fertigen Versionen vorsetzen wollen, folgt der ausführliche Test in einer der nächsten Ausgaben. *mg*



Noch nicht fertig: das musikalische Spiel "Jumping Jack Son" von Infogrames. Das Bild zeigt die ST-Version.

Letzte Meldung

■ **Die Bitmap Brothers haben für den Herbst "Speedball 2" für Amiga, ST und MS-DOS angekündigt.**

■ **Electronic Arts wurde von Commodore für "Deluxe Paint III" mit dem "Enterprise & Vision"-Preis ausgezeichnet.**

■ **Microprose England hat ab sofort ein fest angestelltes "In-House"-Programmier-Team. Die Zusammenarbeit mit freischaffenden Programmierern soll trotzdem weiter ausgebaut werden.**

■ **Electronic Arts hat "Imperium", ein in England entwickeltes Strategie-Spiel, angekündigt. Es soll im März für Amiga und Atari ST, im Sommer für PCs auf den Markt kommen.**

■ **Der Streit um "Rainbow Islands" ist geschlichtet: Das tolle Geschicklichkeits-Spiel wird in Kürze von Ocean veröffentlicht**

Ubisoft: Vier neue Spiele kommen aus Frankreich

Nach 18 Monaten Entwicklungszeit und mehrfachen Ankündigungen könnte es jetzt soweit sein. B.A.T., das Rollenspiel-Actionadventure aus dem Hause Ubisoft, soll nun endgültig Mitte März erscheinen. Ihr steuert einen Geheimagenten, der einen Oberfinsterling ausschalten soll. Über 1100 verschiedene Orte müssen besucht, mit sieben anderen Rassen kann Kontakt aufgenommen werden. Ihr fliegt u.a. mit Eurem Privat-Flugzeug über eine Wüste und programmiert einen Armband-Computer nach eigenen Wünschen. B.A.T. wird komplett per Maus gesteuert. Zusätzlich soll der ST-Fassung ein kleiner Hardware-Zusatz beiliegen, die den mageren Sound des STs erheblich verbessert. B.A.T. erscheint zuerst für Atari ST, dann für Amiga und MS-DOS.

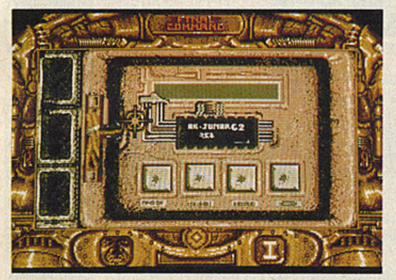
"Final Command", die zweite Ubisoft-Neuheit, spielt in der Zukunft. Nachdem sich die Menschheit in einem 20jährigen Krieg die Köpfe platt schlug, mußten erst die bösen Aliens kommen, bevor sich die gespaltenen Lager wieder einigten. Schon antwortet ein wichtiger Außenposten der Galaxie nicht mehr — ob da die Aliens ihre Tentakel im Spiel haben? Der Spieler zieht mit einer Laserpistole, einem Mini-Computer und einem telepathischen Kopfhörer los, um die Menschheit zu retten. Da sieht man's wieder: die Hintergrundgeschichten werden nicht besser; das beweist das Grafik-Adventure Final Command, von dem dieses Drama stammt. Das Spiel wird in Bälde für den Atari ST und den Amiga erscheinen und neben einer Masse guter Grafik auch fetzige Sound-Effekte bieten.

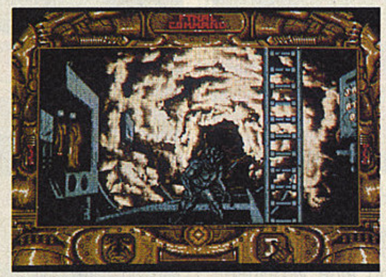
In "The Teller" bekommen Sie für ein paar Sekunden ein Bild zu sehen, das aus vielen Teilchen besteht. Dann wird der Bildschirminhalt kräftig geschüttelt und alle Teilchen fallen durcheinander — viel Spaß beim Puzzlen. Und als ob das nicht schon schwer genug wäre, sind ein paar Blindgänger untergemischt. Nicht jedes Teilchen paßt also; außerdem müssen Sie unter Zeitdruck handeln. The Teller erscheint in Kürze für den Atari ST.

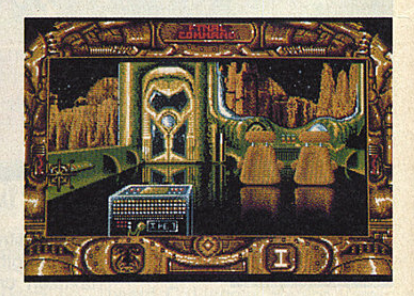
al/mh



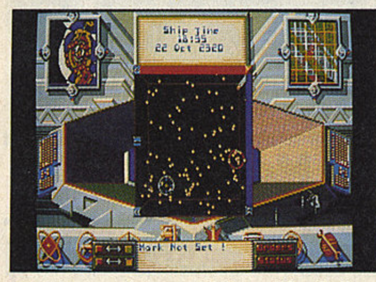
The Teller: Bunte Grübelei für bis zu drei Spieler (ST)



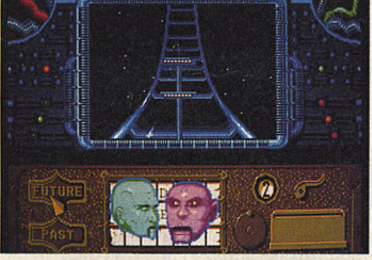


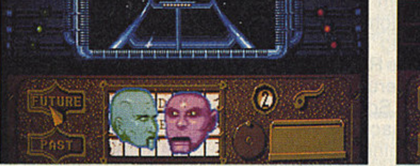


Grusel-Adventure mit Edelgrafik und tollen Sound: Final Command

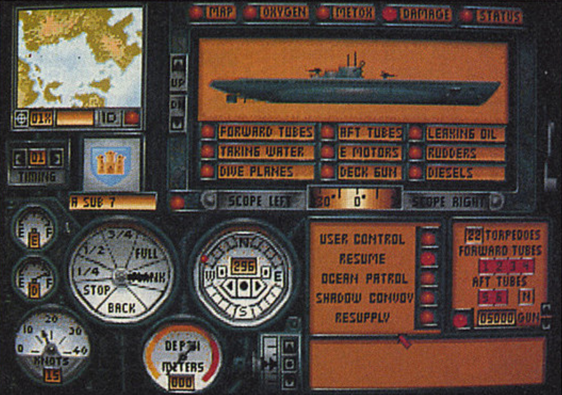


Vorsicht vor schwarzen Löchern: "Gravity"





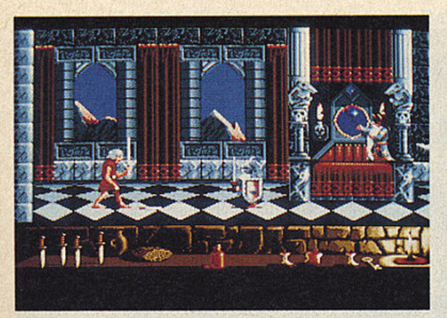
Zeitreisen auf dem Jahrmarkt mit "Theme Park Mystery"

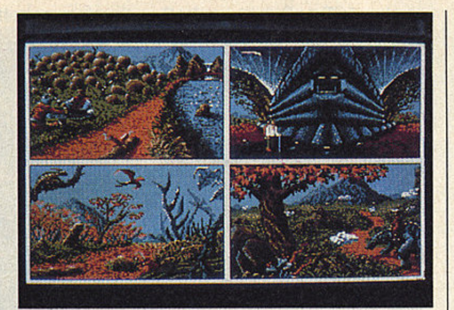


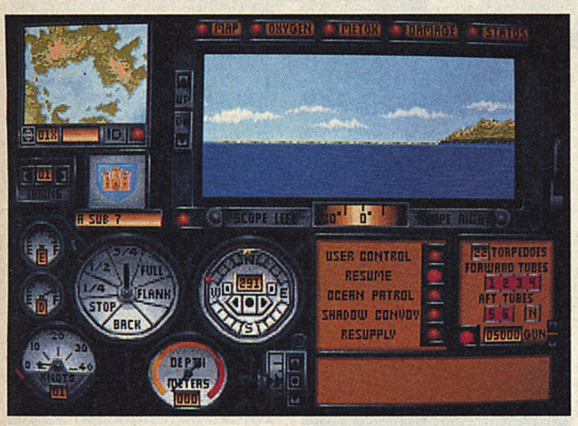
Leise tuckern die Dieselmotoren und das Wasser des Atlantiks plätschert vor sich hin: Wolfpack (MS-DOS)

Mirrorsofts Frühjahrs-Offensive

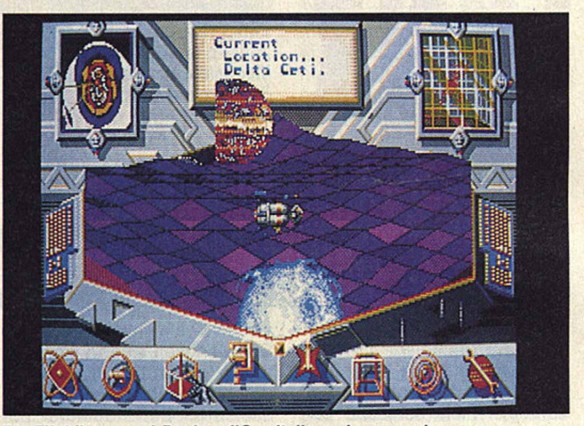
Kaum durchbrechen die ersten Blümlein die dünne Schneedecke, schon kündigt Mirrorsoft eine ganze Reihe von neuen Spielen an. Unter


Dieser putzige Kerl ist der Held Fred (ST)


Edelrollenspiel der Extraklasse: B.A.T. (ST)



Freie Fahrt für U-Boote mit "Wolfpark"



Für Flinkfinger und Denker: "Gravity" von Imageworks

dem Label Imageworks erscheint im März "Gravity" für Amiga und Atari ST (MS-DOS etwas später). Hier kommen sowohl Flinkfinger als auch Denker auf ihre Kosten. Sie steuern ein Raumschiff durch ein fremdes Universum, wo es von schwarzen Löchern nur so wimmelt. Diese sollte man tunlichst umfliegen. Die "Black Holes" werden immer mehr, da sie von Ihren Feinden zwecks Energiegewinnung und blinder Zerstörungswut "gebaut" werden. Während die Gegner also dafür sorgen, daß immer mehr Sonnen und damit ganze Sonnensysteme umgewandelt werden, kümmern Sie sich um den Aufbau von neuen Planetensystemen.

In "Theme Park Mystery", ebenfalls von Imageworks, tummeln Sie sich in einem ehemals gigantischen Vergnügungspark. Wunder der Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft wurden hier gezeigt. Seit einiger Zeit ist er allerdings wie ausgestorben. Es heißt, daß es hier nicht mit rechten Dingen zugehe. Dem wollen Sie nun auf den Grund gehen und stürzen sich in ein abenteuerliches Action-Adventure. Bis zum Herbst müssen sich die Amiga-, ST- und PC-Besitzer leider noch gedulden.

Schließlich hat Mirrorsoft noch einen neuen U-Boot-Simulator für uns auf Lager. "Wolfpack" spielt im Herbst 1942, der Schauplatz ist der Nordatlantik. Sie können verschiedene vorgegebene historische Missionen nachspielen oder mit einem eingebauten Editor beliebig viele eigene Aufträge basteln. Durch ein neues Packverfahren hat Mirrorsoft gute 1,2 MByte an Daten auf eine 360-KByte-Diskette gequetscht. Die MS-DOS-Version, die mit Digi-Grafik verzückt, wird voraussichtlich Ende Februar erscheinen, Amiga- und Atari ST-Fassungen sollen kurz darauf folgen. *mg/mh*

Atari drängt mit einem kleinen farbigen und tragbarem Telespiel auf den Markt: Lynx.

LYNX im Test

Vier Spiele gibt's bisher fürs Lynx, "California Games" liegt bei

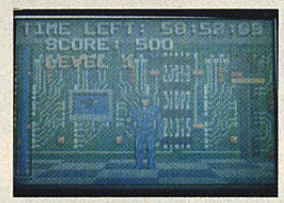
Die Vorfreude war groß, als das Paket mit dem Lynx eintraf. Allerdings staunten wir zunächst nicht schlecht: Das Paket war ein wahres Monstrum, entpuppte sich aber dann hauptsächlich als eine Ansammlung von Verpakkungs-Materialien. Das Lynx selber ging fast unter: So groß, wie eine VHS-Video-Kassette, schwarz, ein Display in der Mitte und mit vielen Knöpfchen scheint es eher ein medizinisches Instrument von "Pille" McCoy auf Raumschiff Enterprise zu sein.

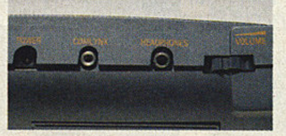
Am auffälligsten ist der kleine Bildschirm, mit dem in einer Auflösung von 160 x 102 Pixeln 16 Farben gleichzeitig aus möglichen 4096 dargestellt werden. Die Helligkeit des Displays läßt sich stufenlos einstellen. Links neben dem Display sitzt das Steuerkreuz und die Ein/Aus-Schalter. Rechts ist der Lautsprecher installiert. Man kann auch einen normalen Walkman-Kopfhörer anschließen. Ober- und unterhalb des Lautsprechers sind zwei Paare von Feuerknöpfen angeordnet, die exakt die gleichen Funktionen haben und von denen ein Paar für Linkshänder gedacht sind. Man kann die Grafik im Display durch eine Tastenkombination auf den Kopf stellen und dreht das Lynx einfach um; die Feuerknöpfe sitzen dann auf der linken Seite. Außerdem sind rechts drei Tasten, mit denen man das Spiel anhält, die Schwierigkeit ändert und wie schon erwähnt, das Bild auf den Kopf stellt. Außer dem Anschluß für den Kopfhörer besitzt das Lynx einen Eingang für die Stromversorgung und einen Anschluß, "Comlynx" genannt, mit dem bis zu acht Geräte gekoppelt werden und mehrere Personen beim gleichen Spiel mitmachen können. In der Verpackung liegt dazu gleich das Comlynx-Kabel bei.

Da man mit dem Lynx auch unterwegs spielen können soll, muß es unabhängig von der Steckdose mit Batterien betrieben werden. In der Rückseite des Gerätes gibt es dazu ein Fach, in das sechs Batterien vom Typ AA eingesetzt werden (die gleichen wie beim Walkman). Nach dem Einschalten zeigte sich noch eine weitere Besonderheit: Das Display wird von der Rückseite beleuchtet. Dadurch kann man auch bei schlechter Beleuchtung prima spielen. Allerdings darf man während des Spiels das Gerät nicht stark kippen, sonst sieht man auf dem Bildschirm nicht mehr viel. Je nach Blickwinkel kann man mit dem Helligkeits-Regler die Farben optimal einstellen. Ein neugieriger Zuschauer, der nicht genau aus dem gleichen Winkel auf den Bildschirm schaut, sieht jedoch so gut wie nichts mehr.

Eine große Ernüchterung kam nach einer halben Stunde Spielzeit: Das Lynx gab, trotz neu gekaufter Batterien, den Geist auf. Wir kauften weitere Batteriesätze und probierten das Ganze wieder und wieder. Aber auch beim fünften Packet weigerte sich das Lynx, länger als eine halbe Stunde zu funktionieren, es schaltete sich danach einfach ab. Probehalber legten wir uns teure Alkaline-Batterien (die mit dem Kupferkopf) zu, und siehe da: Das Lynx arbeitete vier Stunden einwandfrei. Allerdings kosten sechs Stück so rund 15 Mark, ein teures Vergnügen für vier Stunden Spiel.


Die Module sind schwergängig


Roboterspiel "Electrocop"


Die Anschlüsse des Lynx


Ballerspiel "Gates of Zendocon"


Skateboarden beigelegt

Auch sonst macht das Lynx nicht den Eindruck, als hätten die Entwickler das Gerät bis ins Letzte durchdacht. Es ist ziemlich schwierig, die Batterien wieder aus dem Fach zu entfernen. Eine Griffmulde, die für diesen Zweck ideal wäre, fehlt. Und da die Batterien sehr fest sitzen, braucht man schon lange Fingernägel, um sie auszutauschen. Die gleichen Probleme gibt es, wenn man das Modul austauschen will. Auf die Art und Weise, wie der Aufkleber verspricht das Modul herauszubekommen, funktioniert es nämlich nicht (meine Freundin ruinierte sich zwei Fingernägel). Erst mit einer Zange konnte ich das widerspenstige Modul entfernen. Es bleibt zu hoffen, daß dieser Fehler nur bei unserem Testmodell auftrat und nicht bei allen Geräten zu finden ist. Sonst kann es passieren, daß Atari einen Berg durch Werkzeuge demolierte Lynx reparieren darf.

Wenn es Ende März in den Läden steht, wird's dafür vier Spiele geben. Bis Ende des Jahres soll sich die Zahl auf rund zwanzig erhöhen. Das von den Heimcomputern bekannte "California Games" liegt jedem Lynx bei und enthält vier separate Spiele: BMX-Radfahren, Wellen-Surfen, Skateboard fahren und das soge-

nannte "Foot-Bag". Beim BMX-Spiel muß man in eineinhalb Minuten durch eine Stock- und Stein-Strecke rasen, während man beim Wellensurfen sich so lange wie möglich auf einer Welle halten und mit seinem Brett an der Kuppe Kunststückchen vollführen muß. Beim Skate-Boarden muß man auf einer speziellen Skateboard-Bahn mit seinem Board ebenfalls Kunststücke vollführen. Foot Bag ist wiederum ein spezielles amerikanisches Spiel, bei dem mit den Füßen, Knien und dem Kopf ein kleiner Ball immer wieder in die Luft getreten werden muß, ohne daß er im Sand landet.

Das zweite Spiel, das uns zum Test zur Verfügung steht, ist "Electrocop". Als eine Art Mischung aus Mensch und Roboter dringt man in ein Gebäude ein, um die Tochter des Präsidenten zu befreien. Interessant bei dem Spiel ist der Blickwinkel. Läuft man nach links oder rechts, verschiebt sich der Hintergrund in die entsprechende Richtung. Wenn man aber nach vorne oder hinten geht, wird der Hintergrund dreidimensional vor- oder zurückgeschoben. Durch Türen gelangt man in andere Räume. Meistens sind die Türen versperrt, so daß der Electrocop am Computer-Terminal auf den Geheimcode für die Tür warten muß. In den Räumen findet man auch Wandschränke mit Extra-Waffen. Diese wiederum braucht man, um sich der verschiedenen herumlaufenden Roboter-Gegner zu erwehren. Man hat nur eine Stunde Zeit, um die Tochter in dem Labyrinth zu finden. Die Zeit läuft außerdem in realer Zeit ab; eine Uhr läuft in der rechten oberen Ecke mit — bis nach einer halben Stunde die Batterien versagen, wenn man nicht teure Batterien gekauft hat. Die Grafik des Spiels ist gut, wobei gerade der 3D-Effekt umwerfend ist. Auch die Musik ist sehr hörenswert, sie bleibt aber, während man in den Gängen herumrennt, immer gleich. Weniger gut hat mir das Spiel selber gefallen. Man kann nämlich nicht vorhersehen, ob um die nächste Ecke nun ein Roboter angehetzt kommt oder nicht. Berührt einen dieser, kann man eine kurze aber entscheidende Zeit nicht reagieren. Der Gegner rennt stur weiter und stößt einen immer wieder an — keine Chance da wegzukommen.

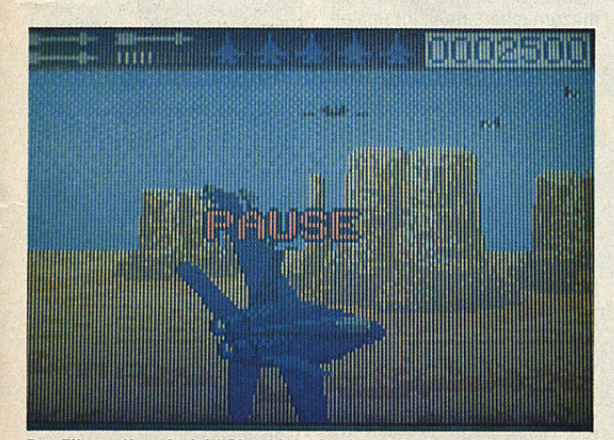
Das dritte Spiel, "Blue Lightning", ist eine Variante von Segas "After Burner". Man fliegt mit einem Düsenjäger über ständig wechselnde Landschaften und schießt mit Bordkanone und Lenkrakete alles ab, was sich in den Weg stellt. Dabei wird die Landschaft aus der Sicht des Fliegers dargestellt. Gegner, Raketen, Wolken, Bäume oder Auspuff-Gase der abgeschossenen Lenkraketen werden beim Näherfliegen größer und zischen am Düsenjäger vorbei. Der Effekt kommt durch das hardwaremäßige Vergrößern der Sprites zustande. Das Spiel selber bringt schon Spaß, die Level sind irre lang, und es kommt immer wieder was Neues. Während man im ersten Level nur auf gegnerische Jäger schießt, hat man im zweiten Boden- und See-Ziele. Jeder Level hat ein Paßwort, so daß man später nicht immer ganz von vorne anfangen muß. Eine fantastische Demonstration, was das Lynx zu leisten vermag und obendrein ein gutes Spiel.

Das letzte Spiel, das uns zum Testen zur Verfügung stand, ist das Ballerspiel "Gates of Zendocon". Wie sollte die Story auch anders sein: Mit einem kleinen Raumschiff fliegt man gegen die Bösen des Universums. Zur Verteidigung hat man einen Laser, Bomben und ein Schutzschild. Der Laser bleibt solange eingeschaltet, wie man die Feuer-Taste drückt. Pro Tastendruck wird allerdings nur eine Bombe abgeworfen. Den Schutzschirm wiederum aktiviert man mit der zweiten Feuer-Taste. Wenn man von einem Gegner berührt oder getroffen wird, fliegt das Schiff allerdings nicht gleich in die Luft. Beim ersten Treffer fällt der Schutzschirm aus, beim zweiten geht der Laser flöten, so daß man sich nur noch mit den Bomben verteidigen kann. Erst beim dritten Treffer muß eines der vier Ersatz-Schiffe ran. Schafft man es, mit dem defekten Schiff bis zum nächsten Tor zu kommen, nach denen das Spiel seinen Namen hat, wird es repariert. Die Tore kann man benutzen, man muß aber nicht unbedingt dort hinein fliegen. Sie transportieren einen zusätzlich in andere Abschnitte des gegnerischen Universums. Läßt man einmal ein Tor aus, nimmt das Spiel gleich einen anderen Verlauf. Man sollte sich von den ersten Levels nicht täuschen lassen: Was später noch alles an Grafik und interessanten Gegnern kommt, läßt andere Spiele auf Heimcomputern verblassen: Röhren, die das Schiff aufsaugen, widerliche Augen, die an Pflanzenstengeln wachsen, Steine, die bei einem Treffer in kleinere und die wieder in noch kleinere Steinchen zerplatzen, Inseln mit herabtropfenden tödlichen grünen Säuren. Ein Ende ist nicht abzusehen. Das Raumschiff steuert sich zwar sehr träge, das stört nach kurzem Spiel aber nicht weiter. Auch hier bekommt man, wie bei Blue Lightning, bei jedem Betreten der Tore ein Paßwort. Alles in allem ist das Lynx ein nettes technisches Gerät. Ob das Gerät für unterwegs jedoch so geeignet ist, bleibt fraglich. Batterieverbrauch und ein unhandliches Gehäuse machen den Spielspaß für längere Zeit eher zur Tortur. Die Spiele des Lynx sind zwar größtenteils gut, lassen aber die typische Genialität vermissen, weswegen man sich ein neues Spielgerät erst zulegt. So würde ohne "Super Mario Bros." Nintendo wesentlich weniger Entertainment-Systeme verkauft haben und Sega ohne "Alex Kidd in Miracle World" alt aussehen. Bei Atari vermißt man bisher solche Spiele.

Die drei Module "Chip Challenge", "Monster Demolition" und "Gauntlet" sind die nächsten, die für das Lynx erscheinen sollen. Wir werden darüber berichten. Das Testmuster wurde uns freundlicherweise vom CWM-Versand in Vienenburg geschickt. *hf*

POWER-Wertungen

Titel	Grafik	Sound	POWER-Wertung	Preis (Mark)
Blue Lightning	80%	67%	75%	69
California Games%	71%	56%	72%	—
Electrocop%	68%	72%	38%	69
Gates of Zendocon%	76%	72%	73%	69



Das Flieger-Kampfspiel "Blue Lightning" in Aktion



Noch mal "Gates of Zendocon", diesmal der Panzer-Level

CHART



COMPUTERSPIELE

	TITEL	HERSTELLER
1.	Hero's Quest	Sierra On-Line
2.	Sim City	Maxis
3.	Flight Simulator 4.0	Microsoft
4.	Their finest Hour	Lucasfilm
5.	Leisure Suit Larry III	Sierra On-Line
6.	Carmen Sandiego-Time	Broderbund
7.	John Madden Football	Electronic Arts
8.	Chessmaster 2100	Software Toolworks
9.	M1 Tank Platoon	Microprose
10.	Battle Chess	Interplay



COMPUTERSPIELE

	TITEL	HERSTELLER
1.	Paperboy	Encore
2.	Batman — The Movie	Ocean
3.	Nigel Mansell's Grand Prix	Martech
4.	Crazy Cars	Hit Squad
5.	Strider	US Gold
6.	Indiziertes Spiel	
7.	Robocop	Ocean
8.	Short Circuit	Hit Squad
9.	Altered Beast	Activision
10.	Ghosts'n'Goblins	Encore



VIDEOSPIELE

	TITEL	SYSTEM	HERSTELLER
1.	Twin Bee 3	Nintendo	Konami
2.	Tetris	Gameboy	Nintendo
3.	Mother	Nintendo	Nintendo
4.	Pinball 66	Gameboy	HAL
5.	Famistar Baseball	Nintendo	Namcot
6.	Super Mario Land	Gameboy	Nintendo
7.	Super Mario Bros. 3	Nintendo	Nintendo
8.	Hyper Loderunner	Gameboy	Bandai
9.	Cloud Master	Nintendo	Taito
10.	Motocross Maniacs	Gameboy	Konami



VIDEOSPIELE

	TITEL	SYSTEM	HERSTELLER
1.	Gameboy mit Tetris	Gameboy	Nintendo
2.	Tetris	Nintendo	Nintendo
3.	Super Mario Land	Gameboy	Nintendo
4.	Dragon Warrior	Nintendo	Nintendo
5.	Tecmo Bowl	Nintendo	Tecmo
6.	Legend of Zelda	Nintendo	Nintendo
7.	Marble Madness	Nintendo	Milton Bradley
8.	Strider	Nintendo	Capcom
9.	Super Mario Bros. 2	Nintendo	Nintendo
10.	Ninja Gaiden	Nintendo	Tecmo

LESER-HI

		TITEL
1.	(1)	Populous
2.	(5)	Indiana Jones and the last Crusad
3.	(2)	Zak McKracken
4.	(7)	Kick Off
5.	(3)	Microprose Soccer
6.	(16)	Xenon II
7.	(4)	F16 Falcon
8.	(6)	Grand Prix Circuit
9.	(13)	Sim City
10.	(10)	Pirates
11.	(15)	Maniac Mansion
12.	(8)	RVF Honda
13.	(—)	Lords of the Rising Sun
14.	(17)	Oil Imperium
15.	(—)	Last Ninja II
16.	(12)	Test Drive II
17.	(11)	Dungeon Master
18.	(—)	Leisure Suit Larry II
19.	(9)	Elite
20.	(—)	Great Courts

Jeden Monat stimmen die *POWER PLAY*-Leser darüber ab, wer in die Top 20 kommt. Um bei den Leser-Hits mitzumachen, müßt Ihr uns eine Postkarte mit Euren drei aktuellen Lieblingsspielen schreiben (unterteilt in 1., 2. und 3.). Gebt bitte unbedingt an, welchen Computer oder welches Videospiel Ihr besitzt. Unter allen Einsendern verlosen wir diesmal eine brandneue PC-Engine, die uns freundlicherweise vom Computershop Gamesworld in München zur Verfügung gestellt wurde. Als Trostpreise gibt's jeden Monat zehn Computer- und Videospiele. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. *mg*



Der Hauptpreis: Eine PC-Engine

Sahin Baran, Düsseldorf; Peter Baumann, Hamminkeln; Günther Fricke, Buxtehude; Markus Kuhnen, Essen; Frank Naujoks, Lehrte; Micheal Neding, Holzen; Jürgen Peham, A-Amstetten; Bernd Reichardt, Baden; Reinhold Schell, Troisdorf; Matthias Schroeder, Glashütten; Markus Seidl, A-Ebensee; Micheal Ufer, Oberhausen

Die Gewinner der zwölf Spiele

Markt & Technik Verlag AG
Redaktion *POWER PLAY*
Kennwort: Hitparade
Hans-Pinsel-Str. 2
8013 Haar

ATTACK

TPARADE

HERSTELLER	WIE LANGE DABEI
Electronic Arts	8. Monat
Lucasfilm Games	3. Monat
Lucasfilm Games	16. Monat
Anco	7. Monat
Microprose	13. Monat
Imageworks	3. Monat
Spectrum Holobyte	11. Monat
Accolade	10. Monat
Maxis	2. Monat
Microprose	27. Monat
Lucasfilm Games	24. Monat
MicroStyle	5. Monat
Cinemaware	3. Monat
Reline	3. Monat
System 3	11. Monat
Accolade	7. Monat
FLT	18. Monat
Sierra On-Line	3. Monat
Firebird	36. Monat
Blue Byte	1. Monat

Einsame INSEL

- F15 Strike Eagle II
- Moonmist
- Quartz
- M1 Tank Platoon
- Midwinter

Das Bild zeigt Martin Moth, den Marketing-Manager von Microprose UK. Oben seht Ihr seine fünf "All Time Classics".

Spielautomaten (Japan)

	TITEL	HERSTELLER
1.	Super Monaco Grand Prix	Sega
2.	Tetris	Sega
3.	Winning Run	Namco
4.	Flashpoint	Sega
5.	Operation Thunderbolt	Taito

Spielautomaten (USA)

	TITEL	HERSTELLER
1.	Tetris	Atari
2.	Super Monaco Grand Prix	Sega
3.	Hard Drivin'	Atari
4.	Super Masters Golf	Sega
5.	Block Hole	Konami

Spielautomaten (Deutschland)

	TITEL	HERSTELLER
1.	Super Monaco Grand Prix	Sega
2.	Teenage Mutant Hero Turtles	Sega
3.	World Cup '90	Tecmo
4.	Super Masters Golf	Sega
5.	Hard Divin'	Atari

Computershop Gamesworld

Landsberger Str. 135
8000 München 2
Tel.: 089/50 22 46 3

VERKAUFS HITS

1. Indiana Jones Adv. – Lucasfilm
2. Chaos Strikes back – FTL
3. Super Shinobi – Sega
4. Their finest Hour – Lucasfilm
5. Rings of Medusa – Starbyte
6. Leisure Suit Larry III – Sierra On-Line
7. It came from the Desert – Cinemaware
8. PC Gengin – Hudson Soft
9. Starflight – Electronic Arts
10. Drakkhen – Infogrames

LESER-HITS

Amiga
1. Populous
2. Indiana Jones Adv.
3. Kick Off
4. Sim City
5. Xenon II

Atari ST
1. Populous
2. Xenon II
3. Indiana Jones Adv.
4. F16 Falcon
5. Dungeon Master

C 64/128
1. Zak McKracken
2. Microprose Soccer
3. Grand Prix Circuit
4. Maniac Mansion
5. Pirates

MS-DOS
1. Indiana Jones Adv.
2. Larry II
3. Grand Prix Circuit
4. Elite
5. Their finest Hour

Sega Master
1. Wonderboy III
2. Phantasy Star
3. Golvellius
4. Wonderboy II
5. R-Type

PC-Engine
1. Dragon Spirit
2. Son Son II
3. Nectaris
4. Galaga '88
5. R-Type I

Mega Drive
1. Ghosts'n'Ghouls
2. Thunder Force II
3. Alex Kidd
4. World Cup Soccer
5. Thunder Blade

Nintendo
1. Zelda II
2. Super Mario Bros.
3. Gradius
4. RC Pro-Am
5. Ice Hockey

Flinke Finger gesucht

Ein Joystick wär' noch frei: Wollen Sie als Redakteur in der *POWER-PLAY*-Redaktion anfangen?

Wenn Sie Spaß an Computerspielen und der *POWER PLAY* haben, sind Sie vielleicht der oder die Richtige für uns. Wir suchen zur Verstärkung unserer Redaktion noch eine junge Frau oder einen jungen Mann, die/der bei uns als Redakteur, (jedoch nicht als freier Mitarbeiter) arbeiten will.

Unser Wunschkandidat braucht weder Journalisten-Diplom, noch muß er fertig ausgebildeter Informatiker sein. Eine abgeschlossene Schulausbildung, gute Englischkenntnisse und eine flotte Schreibe sollte er allerdings mitbringen. Außerdem kennt er sich gut mit Computern (und den wichtigsten Computerspielen der letzten zwei Jahre) aus und ist volljährig.

Doch Vorsicht: In unserer Redaktion wird zwar viel, aber nicht ausschließlich gespielt. Für das Artikelschreiben, das Recherchieren und die Kontaktpflege mit Softwarefimen muß man viel Zeit investieren.

Wir verlangen viel, doch wir haben im Gegenzug auch einiges zu bieten: ein flottes Team, eine angenehm unkonventionelle Arbeitsatmosphäre, einen gesicherten Arbeitsplatz bei einem großen Fachverlag mit guten Sozialleistungen.

Wenn Sie interessiert sind, schicken Sie noch heute Ihre Bewerbungsunterlagen los.

Ein tabellarischer Lebenslauf, Zeugnisse, ein Bild und ein Probe-Artikel sollten nicht fehlen. Wir freuen uns über jeden Brief und hoffen, Sie schon bald in unserem Team begrüßen zu dürfen.

Bitte schicken Sie die Unterlagen an:

Markt & Technik Verlag AG
Redaktion Power Play
Kennwort: Stellenanzeige
Hans-Pinsel-Str. 2
8013 Haar bei München

Noch eine endlose Preisliste für Spiele? Nein danke!

Wir haben ein informativeres Konzept: KATALOG AUF DISKETTE!

Sie haben einen IBM-kompatiblen PC? Es stört Sie nicht, daß wir uns nicht scheuen, ein paar Briefmarken zu nehmen? Dann bieten wir Ihnen einen KATALOG AUF DISKETTE mit Spielebeschreibungen, denn nur Titel und Preise sind wenig hilfreich und wofür hat man schließlich den PC?

Alles ganz einfach: Briefmarken lose in einen Umschlag (DM 2.- für 5.25", DM 4.- für 3.5"), Adresse mit Laufwerkangabe dazu und postwendend kommt unser Katalog ins Haus. Und falls er Ihnen gar nicht gefällt, haben Sie zumindest noch eine Leerdiskette! Das haben wir dem gedruckten Katalog voraus.

Vergebung, aber den Katalog gibt es nur für IBM-Kompatible. Schreiben Sie doch einfach mal.

JUST GAMES

Uwe Klein, Mittelweg 50, 6000 Frankfurt 1, Tel. 069 - 597 4506

Ehe ich's vergesse, wir machen nur Versand, aber das besonders gerne.

Ihr Firmenzeichen



dient durch häufigere Wiederholung auch Ihrer Produktwerbung.

POWER PLAY

Aufgepaßt ÖSTERREICH!
DYNAMIC SYSTEMS präsentiert:

Am + ST nur 649,- IND. JONES ADV IBM nur 699,-

Bitte fordern Sie unsere kompl. Preisliste für Ihr Computersystem an! (Völlig kostenlos und unverbindlich)

(Am+ST) SIM CITY nur 649,-

SPACE ACE nur 949,-

AMIGA + ST – NEWS

Rings of Medusa	öS 699,-
Drakken	a. Anfr.
Full Metall Planet	a. Anfr.
Teenage Mutant	a. Anfr.
Iron Lord	öS 699,-
Starflight	a. Anfr.
Chambers of Shaolin	öS 649,-
Kaiser inkl. Brett	S 899,-
Maniac Mansion	S 679,-
Hillsfar	S 649,-

AMIGA + ST – Classics

Elite	öS 549,-
Falcon F 16	öS 579,-
Great Courts	öS 599,-
Kult	öS 599,-
Leisure S. Larry 2	öS 699,-
Lords o.t.r. Sun	öS 699,-
Populous	öS 549,-
RVF-Honda	öS 649,-
Stunt Car Racer	öS 649,-
Xenon 2	öS 599,-

C 64 BESTSELLER:

Battle of Napoleon	öS 549,-
Dragon Wars	öS 549,-
F 16 Combat Pilot	öS 549,-
Mr. Heli	öS 449,-
Rock'n Roll	öS 399,-
Stunt Car Racer	öS 449,-
The Hits Thalamus	öS 449,-
Ultima V	öS 599,-

Wir versuchen ständig möglichst viele Artikel für Sie auf Lager zu halten!

IBM & KOMPAT.

F 15 Strike Eagle 2	öS 849,-
Great Court Tennis	öS 599,-
Indy 500	a. Anf.
Leis. Larry III	öS 849,-
M 1 Tank Platoon	öS 899,-
Sword of Samurai	a. Anf.
Their finest Our	öS 749,-

SPEICHER ZUM TOPPREIS !!

ROSSMÖLLER – ABSCHALTBAR – 0 WAITSTATES

A 500 INT. 512 KB	öS 1690,-
A 500 INT. 1,8 MB (m. Fat Agnus 2 MB)	öS 5250,-
A 2000 – 8 MB mit 2 MB bestückt	öS 6790,-

SPEICHER ZUM TOPPREIS !!

Wir freuen uns auf Ihre Bestellung – schriftlich oder telefonisch. Lagernde Artikel werden innerhalb von 24 Stunden verschickt (auf Wunsch auch Express). Versand in ganz Österreich.

PC-ENGINE

Grundgerät Pal/RGB	öS 3690,-
Tiger Heli	öS 999,-
Son Son II	öS 899,-
Chan & Chan	öS 899,-
Ninja Warriors	öS 999,-
Mr. Heli	öS 999,-

DYNAMIC SYSTEMS
Hauptstraße 104
A-8784 Trieben
Tel. 03615/2736
(Mo.-Fr. von 15 - 19 Uhr)

SEGA MEGA DRIVE

Grundgerät Pal/RGB	öS 3898,-
Altered Beast	öS 999,-
Forgotten Worlds	öS 999,-
Ghosts & Gouls	öS 999,-
Golden Axe	öS 999,-
Rambo III	öS 999,-

TYPHOON THOMPSON

jetzt auch für den Amiga

IN SEARCH FOR THE SEA CHILD

32 Farben, ab 1MB echte Stereo-Effekte, speziell für den AMIGA entwickelt

Schnelle, saubere Animation in bisher unerreichter Perfektion

3-D Effekte die Sie begeistern werden

Anspruchsvoller Spielablauf

Brøderbund®

VERTRIEB: Rushware, Bruchweg 128, 4044 Kaarst Österreich: Karasoft Schweiz: Thali AG

Gesucht: der beste Spielekenner





Wer sich in der Computer- und Videospiel-Szene auskennt, kann bei unserem Wettbewerb gewaltig abstauben. Neben vielen Gewinnen lockt der Superpreis: ein Besuch in Disneyworld in Florida, gestiftet von Rainbow Arts.



Disneyworld ist eine Reise wert. Es liegt nahe der Stadt Tampa im Bundesstaat Florida, ist etwas größer als Disneyland im kalifornischen Anaheim und ein unvergeßliches Erlebnis für den, der es besucht hat. Ihr habt die Chance, zusammen mit einer Begleitperson in ein Flugzeug zu springen und vier Tage in den USA zu verbringen. Flug, Übernachtung und Eintrittskarten stiftet die Firma Rainbow Arts.

Als einer von vielen Etappenpreisen stiftete Commodore einen Amiga 500 (der Monitor ist nicht dabei)

◀ Der Superpreis dieses Wettbewerbs, der sich über drei Ausgaben erstreckt, ist eine Reise für zwei Personen nach Florida

Wie man dahin kommt? Ganz einfach:

Wenn Ihr diese Seite umblättert, findet Ihr 30 Fragen. Sie stellen den ersten Teil unseres "Super-Quiz" dar. Trennt die Mitmach-Karte aus dem Heft (Ihr findet sie bei den Power-Tips-Karten). Alles, was Ihr jetzt noch braucht, ist ein Stift und wenn möglich, ein paar alte Ausgaben der *POWER PLAY* zum Spicken. Laßt Euch ruhig ein wenig Zeit, manche Fragen sind recht gepfeffert. Nur echte Kenner der Spielszene werden alle Fragen richtig beantworten können.

Wenn Ihr Eure Karte einschickt, könnt Ihr einen von den untengenannten Preisen gewinnen — es müssen dazu mindestens 25 richtige Antworten auf Eurer Karte stehen. Um aber an die Reise nach Disneyworld zu kommen, müßt Ihr Euch noch zwei Monate gedulden. Der zweite Teil des Quiz' folgt in *POWER PLAY* 4/90, der letzte in *POWER PLAY* 5/90. Es werden je wieder 30 Fragen an Euch gestellt. Nur wer alle 90 Antworten an uns schickt, nimmt an der Endverlosung teil. Ein weiteres Kriterium: Ihr müßt mindestens 80 Fragen richtig beantwortet haben, um gewinnen zu können.

Damit Ihr nicht zu lange warten müßt, gibt gibt es auch in dieser Ausgabe etwas zu gewinnen. Der Hauptpreis: Die Firma Commodore stiftet einen

WETTBEWERB

brandneuen Amiga 500 — damit steht heißen Spielenächten nichts mehr im Weg. Wer mehr auf Videospiele steht, wird sich über den zweiten Preis freuen: eine Sega Master System-Konsole. Und außerdem gibt's ein ganz besonderes Schmankerl mit potentiellem Sammlerwert zu gewinnen. Der Programmierer Lawrence Holland signiert exklusiv für *POWER PLAY* seine Spitzen-Simulation "Battle of Britain: Their findest hour"; wir verlosen zehn Stück davon — mitmachen lohnt sich...

Einsendeschluß für den ersten Teil des Super-Quiz' ist der 20. März 1990, der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Wir wünschen Euch viel, viel Glück und viel Spaß beim Lösen! *al*

1. Frage
Durch welche Leistung wurden die Sowjetrussen Alexej Paschitnow und Vadim Gerassimow berühmt?
A Sie erfanden "Tetris"
B Sie setzten "Tetris" für den Amiga um
C Sie programmierten die erste Textverarbeitung mit kyrillischen Schriftzeichen

2. Frage
Von welchem Programmierer stammt der Spruch "Die meisten Dinge in unseren Spielen sind so: Wir lachen drüber, niemand kapiert sie"?
A Chris Butler
B Marc Crowe
C Al Lowe

3. Frage
Welchen der folgenden drei Herren kann man in "Ultima V" als Fighter in seine Party aufnehmen?
A Iolo
B Geoffrey
C Mangar

4. Frage
Wie heißt der Oberschurke in Capcoms "Tiger Road"?
A Ryu Kin Oh
B Kin Li Wong
C Mitsu Bi Shi

5. Frage
Zu welchem der folgenden drei Fußballer gibt es noch *kein* Computerspiel?
A Bodo Illgner
B Franz Beckenbauer
C Emlyn Hughes

6. Frage
Wie heißen die Geschwister der Comic-Figur Starkiller?
A Starkiller hat keine Geschwister
B Trantor, Rygar, Gryzor und Rastan
C Trantor, Ultima und Arnold

7. Frage
Wie heißen die beiden Helden in Tengens' "Xybots"?
A Rock und Ace
B Hard und Heavy
C Hard und Rock

8. Frage
Wie heißt die zu rettende Prinzessin in "Dragon Spirit"?
A Maria
B Alicia
C Sonja

9. Frage
Es gibt ein Sportspiel, das den Namen des Kanadiers Wayne Gretzky trägt. Waynes Beruf ist...
A Golf-Profi
B Football-Profi
C Eishockey-Profi

10. Frage
Wie heißt der Bruder von Mario in den Spielen "Mario Bros." und "Super Mario Bros."?
A Link
B Luigi
C Nino

11. Frage
Welcher der drei folgenden Boxer kommt *nicht* im Nintendo-Modul "Mike Tyson's Punch Out" vor?
A Mike Tyson
B Macho Maga
C Glass Joe

12. Frage
Von welchem japanischen Hersteller stammt der Spielautomaten-Klassiker "Space Invaders"?
A Taito
B Sega
C Tecmo

13. Frage
Wie viele "Batman"-Computerspiele hat Ocean bisher veröffentlicht?
A 1
B 2
C 3

14. Frage
Welches Computerspiel wählte POWER PLAY zum "Flop des Jahres 1988"?
A Afterburner
B Whirligig
C Altered Beast

15. Frage
Bei welcher Software-Firma arbeitete Bob Jacob, bevor er 1986 Cinemaware gründete?
A Electronic Arts
B Aegis
C Activision

16. Frage
Welche der drei folgenden Steinzeitbeschäftigungen findet man als Disziplin bei Electronic Arts' "Caveman Ughlympics"?
A Partner-Weitwurf
B Steine klopfen
C Höhlenmalerei

17. Frage
Welche Staatsangehörigkeit hat "Quedex"-Programmierer Stavros Fasoulas?
A Englisch
B Russisch
C Finnisch

18. Frage
In welchem Rollenspiel gibt es ein Dungeon namens "Berlin"?
A The Bard's Tale III
B Starflight
C Ultima IV

19. Frage
Wie heißt der vollständige Titel dieses deutschen Adventures: "Mit Jeans und..."
A Flammenschwert
B Hellebarde
C Jacke

20. Frage
Was hat "Life Force" mit "Salamander" zu tun?
A "Life Force" ist der Nachfolger zu "Salamander"
B Die Spiele sind bis auf die Namen identisch
C "Salamander" ist der Nachfolger zu "Life Force"

21. Frage
Welche Nummer hat das "Attack Sub" in der gleichnamigen U-Boot-Simulation von Electronic Arts?
A 688
B 668
C 686

22. Frage
Mit welchem der folgenden drei ST/Amiga-Spiele hatte 3D-Experte Jez San *nichts* zu tun?
A Interphase
B Starglider
C Afterburner

23. Frage
In welchem Programm kann man als Spielfigur einen der beiden Söhne eines gewissen Yoshimoto wählen?
A Sword of the Samurai
B The Last Ninja II
C Lords of the Rising Sun

24. Frage
Welche Monster hat Oberbösewicht Tarjan beim Endkampf in "The Bard's Tale III" um sich geschart?
A Rock Demons, Black Slayers und Vampire Lords
B Rock Demons, Black Dragons und Tarjan Warriors
C Rock Demons, Vampire Lords und Tarjan Warriors

25. Frage
Wie hieß das erste Computerspiel, das die amerikanische Softwarefirma FTL veröffentlichte?
A Roadwar 2000
B Dungeon Master
C Sundog

26. Frage
Bei welchem der folgenden Sportspiele gibt es *keine* gelben Karten (Verwarnungen)?
A Kick Off
B Microprose Soccer
C Kings of the Beach

27. Frage
Von welchem Programmierer stammt der Satz "Außerdem habe ich natürlich noch nie eine nackte Frau gesehen... Alles was ich kenne, sind Pixel".
A Marc Crowe
B Al Lowe
C Jim Walsh

28. Frage
Welches Benzin tankt Trantor für seinen Flammenwerfer in der 15. Folge von Starkiller?
A Metaxo Bleifrei
B Fresso Diesel
C Schnell Super

29. Frage
Was haben die ST-Versionen von "Turbo Out Run", "African Raiders" und "Road Blasters" gemeinsam?
A Alle drei sind Spielautomaten-Umsetzungen
B Alle drei wurden in England programmiert
C Alle drei sind Rennspiele

30. Frage
Bei welchem Lucasfilm-Games-Programm war George Lucas entscheidend am Spieldesign beteiligt?
A "Zak McKracken": Er malte eines der Sprites
B "Their finest Hour": Eine der Missionen wurde von ihm erfunden
C "Rescue on Fractalus": Erst auf seine Anregung hin konnte man die Gegner abschießen

hl

Bitte Karten an der Perforation heraustrenn

POWER PLAY WETTBEWERB

Frage 1 A ☐ B ☐ C ☐	Frage 6 A ☐ B ☐ C ☐	Frage 11 A ☐ B ☐ C ☐	Frage 16 A ☐ B ☐ C ☐	Frage 21 A ☐ B ☐ C ☐	Frage 26 A ☐ B ☐ C ☐
Frage 2 A ☐ B ☐ C ☐	Frage 7 A ☐ B ☐ C ☐	Frage 12 A ☐ B ☐ C ☐	Frage 17 A ☐ B ☐ C ☐	Frage 22 A ☐ B ☐ C ☐	Frage 27 A ☐ B ☐ C ☐
Frage 3 A ☐ B ☐ C ☐	Frage 8 A ☐ B ☐ C ☐	Frage 13 A ☐ B ☐ C ☐	Frage 18 A ☐ B ☐ C ☐	Frage 23 A ☐ B ☐ C ☐	Frage 28 A ☐ B ☐ C ☐
Frage 4 A ☐ B ☐ C ☐	Frage 9 A ☐ B ☐ C ☐	Frage 14 A ☐ B ☐ C ☐	Frage 19 A ☐ B ☐ C ☐	Frage 24 A ☐ B ☐ C ☐	Frage 29 A ☐ B ☐ C ☐
Frage 5 A ☐ B ☐ C ☐	Frage 10 A ☐ B ☐ C ☐	Frage 15 A ☐ B ☐ C ☐	Frage 20 A ☐ B ☐ C ☐	Frage 25 A ☐ B ☐ C ☐	Frage 30 A ☐ B ☐ C ☐

POWER TIPS
ZUM SAMMELN
CHAOS STRIKES BACK
ATARI ST

Die Auswahl der Charaktere ist enorm wichtig: Schließlich schleppt man die Party ein ganzes Spiel mit sich herum. Wenn dann der gute Mann nicht zaubern kann, steht man fluchend da und ärgert sich, daß man nicht den richtigen genommen hat. Im Kasten seht Ihr eine Liste aller neuen Spielfiguren, die sich im "Prison" von Lord Chaos befinden. Nicht nur die Namen der Charaktere findet Ihr aufgeschlüsselt, sondern auch alle Fähigkeiten und Charaktereigenschaften.

Wer sich mit den angegebenen Fähigkeiten nicht zufrieden geben will, kann (wie bei "Dungeon Master") die Charaktere nicht nur "Resurecten", sondern auch mit "Reincarnation" zum Leben erwecken. Leider verlieren die Figuren alle bis dahin erlernten Fähigkeiten und die Hälfte der angesammelten Health, Stamina und Mana-Punkte. Von den anderen Werten wie Strenght und Dexterity werden dann runde 10 Prozent abgezogen. Klar, daß die Überlebenschance mit solchen Mager-Charakteren nicht gerade die beste ist, dafür werden diese aber erheblich schneller befördert. Legt Euch besser nicht mit großen Monstern an... *mh*

Name und Rasse	Health	Stamina	Mana	Fighter	Ninja	Priest	Wizard	ST
Inkas								
Itza	300	245	163	Expert	Expert	Arti.	Adept	58
Tula	240	145	137	Adept	Adept	Adept	Adept	39
Zentauren								
Tunda	350	305	104	Adept	Adept	Adept	Adept	64
Lana	320	245	121	Adept	Adept	Adept	Adept	39

POWER TIPS
ZUM SAMMELN
POPULOUS
MS-DOS · ATARI ST · AMIGA

Sumpfen und fluten, heben und senken: Im Spielklassiker "Populous" geht's göttlich zur Sache. Damit Ihr auch die höheren Levels seht, hier die schwersten Codes. Im Custom-Modus könnt Ihr übrigens statt der Codes die Nummern eingeben, das funktioniert ebenso. Der Computergegner spielt auf diesen Levels schon sehr aggressiv, Ihr werdet schon einige Anläufe brauchen, bevor Ihr siegreich seid. Und noch eine Bonuswelt: "Eoadiepert": Der Computer lädt die Welt 1000 (die es eigentlich gar nicht geben kann). Frohe Erdbeben, wenig Ritter, tiefe Sümpfe und gutes Gelingen in allen Welten... *al*

Welt	Code	Welt	Code	Welt	Code
343	Saditory	363	Nimuspal	384	Shiingord
344	Lowceend	364	Bildiepert	385	Hurtomar
345	Qazasme	365	Ringlopout	386	Josmelug
346	Veryhipold	366	Weavtal	387	Timmphill
347	Minoutboy	367	Alppepil	388	Calhipmet
348	Hamalow	368	Badozjob	389	Scoouted
349	Futusik	369	Immwillin	390	Swaaing
350	Suzdiehole	370	Hobingdon	391	Killgbord
351	Douquelas	371	Bugipert	392	Eoaincon
352	Shiume	372	Shadmeout	393	Burlopill
353	Hurtpeold	373	Cormpt	394	Morthill
354	Josozboy	374	Binhipbar	395	Nimpemet
355	Timwildor	375	Sadouter	396	Bilozed
356	Calingpal	376	Lowalin	397	Ringikeham
357	Scoihole	377	Qazusdon	398	Weavogoond
358	Swacelas	378	Veryinmar	399	Alpocon
359	Killmpal	379	Minloplug	400	Badmeill
360	Eoahippil	380	Hamtt	401	Immmptory
361	Burnoutjob	381	Futpebar	402	Hobhipend
362	Morador	382	Suzozer	403	Bugoutme
		383	Douwiling	404	Shadeham

Bitte Karten an der Perforation heraustrennen.

Gewinnt mit POWER PLAY

Eine Traum-Reise nach Disney-World könnt Ihr gewinnen, wenn Ihr jetzt bei unserem Gewinnspiel mitmacht. Die genauen Teilnahmebedingungen findet Ihr im Heft. Bitte vergeßt nicht, den Anfangsbuchstaben Eures Nachnamens in das Kästchen einzutragen — Ihr helft uns damit wesentlich beim Auswerten Eurer Einsendungen. Nächsten Monat stellen wir Euch dann die nächsten 30 Fragen. *al*

Absender:
(Bitte in Blockschrift ausfüllen!) ☐

Name/Vorname

Straße/Hausnummer

Postleitzahl/Ort

Bitte mit 60 Pfennig freimachen

Markt & Technik Verlag AG
Hans-Pinsel-Str. 2
Redaktion POWER PLAY

8013 Haar

Ja, *ich will mehr wissen über die Computer-, Sprach- und Sportferien von CompuCamp. Bitte schicken Sie mir folgende Unterlagen* **kostenlos und unverbindlich** *zu (bitte ankreuzen):*

○ ***Den großen Hauptkatalog '90 für Schüler und Jugendliche***

○ ***Das Computer-Urlaubsprogramm für Erwachsene***

Name

Straße

PLZ/Ort

Tel. Geburtsdatum

besitze Computer-Typ:

besonders interessiert an:

***NEU* Jetzt auch ein Camp in England.**

Yeah! Go for it!

POP 3/90

60 Pf. Ohne die läuft gar nichts!

Antwortkarte

An

CompuCamp

Gesellschaft für Computerferien und EDV-Ausbildung mbH

Wedeler Landstraße 93
2000 Hamburg 56

POPULOUS

405	Corgbond	429	Ringdipert	453	Scoikemet	477	Futsodboy
406	Bininlow	430	Weavkopout	454	Swaogoed	478	Suzylow
407	Sadlopick	431	Alpqazt	455	Killuing	479	Douoxick
408	Lowttory	432	Badepil	456	Eoadeord	480	Shieahole
409	Qazpeend	433	Immgbjob	457	Burdicon	481	Hurtdielad
410	Veryeame	434	Hobinlin	458	Morkopill	482	Josqueal
411	Minikeold	435	Buglopdon	459	Nimqaztory	483	Timuold
412	Hamogoboy	436	Shadypert	460	Bilemet	484	Caldeboy
413	Futolow	437	Coroxout	461	Ringceed	485	Scodidor
414	Suzmeick	438	Bineat	462	Weavasham	486	Swakoppal
415	Doumphole	439	Sadikebar	463	Alpsodond	487	Killingpert
416	Shihiplas	440	Lowogoer	464	Badycon	488	Eoailas
417	Hurtqazal	441	Qazolin	465	Immoxil	489	Burceal
418	Joseold	442	Verydedon	466	Hobeatory	490	Moraspil
419	Timgbhole	443	Mindimar	467	Bugikeend	491	Nimsodjob
420	Calindor	444	Hamkoplug	468	Shadqueme	492	Bilydor
421	Scoloppal	445	Futqazhill	469	Coruham	493	Ringapal
422	Swathole	446	Suzebar	470	Bindeond	494	Weavuspert
423	Killoxlas	447	Dougber	471	Saddilow	495	Alpdieout
424	Eoaeaal	448	Shiining	472	Lowkopick	496	Badquet
425	Burikepil	449	Hurtsodord	473	Qazqazhole	497	Immupil
426	Morogojob	450	Josymar	474	Veryiend	498	Hobdejob
427	Nimodor	451	Timoxlug	475	Minceme	499	Bugdilin
428	Bilmepal	452	Caleahill	476	Hamasold	500	Shadwildon

CHAOS STRIKES BACK

Name und Rasse	Health	Stamina	Mana	Fighter	Ninja	Priest	Wizard	ST
Vögel								
Talon	240	202	85	Adept	Adept	Arti.	Adept	35
Airwing	300	189	70	Adept	Adept	Arti.	Adept	64
Aroc	270	200	150	Adept	Adept	Adept	Expert	54
Leta	230	230	140	Artis	Adept	Expert	Adept	32
Untote								
Plague	410	150	160	Expert	Artis	Expert	Artis	32
Necro	376	165	128	Artis	Adept	Arti.	Expert	38
Deth	385	245	77	Expert	Expert	Craft.	Artis	56
Skelar	430	270	48	Expert	Expert	Arti.	Adept	68
Insekten								
Sting	300	270	68	Adept	Adept	Adept	Arti.	69
Slogar	250	265	70	Expert	Expert	Adept	Arti.	72
Gnatu	205	261	150	Adept	Adept	Expert	Arti.	30
Mantia	200	223	173	Artis	Adept	Expert	Expert	44
Echsen								
Toadrot	250	189	92	Adept	Expert	Arti.	Adept	48
Ven	207	170	150	Craft.	Adept	Expert	Adept	46
Algor	300	250	80	Expert	Expert	Arti.	Arti.	64
Dema	320	275	65	Adept	Adept	Adept	Adept	68
Feen								
Petal	247	250	176	Jour.man	Craft	Expert	1-Mast.	33
Buzzzzz	280	163	180	Jour.man	Craft	Expert	Expert	31

ANLEITUNGEN (A); KOMPLETTLÖSUNGEN (L) UND PLÄNE (P) IN DEUTSCH

	L	P	A		L	P	A
20000 Meilen unter dem Meer	L	–	–	Elite	L	–	A
Ace 2	–	–	A	Europe Ablaze	–	–	A
Adventure of Link (Zelda II)	–	P	–	F-14 Tomcat	–	–	A
Alternate Reality – City	–	P	A	F 15, Strike Eagle II	–	–	A
Alternate Reality – Dungeon	L	–	–	Faery Tale Adventure	L	–	–
Auto Duel	L	–		Flight Simulator 3	–	–	A
Balance of Power 1990	–	–	A	Fire Brigade	–	–	A
Bard's Tale I oder II	L	P	–	Fish	L	–	–
Bard's Tale III	L	P	A	Galdregon's Domain	L	P	A
Battle Hawks 1942	–	–	A	Gato	–	–	A
Battle of Antietam	–	–	A	Germany 1985	–	–	A
Battles of Napoleon	–	–	A	Gettisburg	–	–	A
Battle Tech	L	–	A	Goldrush	L	P	A
Bismarck	–	–	A	Guild of Thieves	L	–	–
Black Cauldron	L	–	–	Gunship	–	–	A
Bubble Ghost	–	P	–	Hellowoon	L	–	–
Carrier Command	L	–	–	Hero's Quest	–	–	A
Chaos Strikes back	–	–	A	Hero's Quest I	L	P	A
Chrono Quest	L	–	–	Hillsfar	–	–	A
Colonels Bequest	L	P	A	Holiday Maker	L	–	–
Curse of the Azure Bonds	L	P	–	Imperium Galactum	–	–	A
Deathlord	–	P	A	Indiana Jones (Lukasfilm)	L	P	–
Defender of the Crown	–	–	A	Jet	–	–	A
Deja Vu (Amiga/ST)	L	–	–	Kampfgruppe	–	–	A
Deja Vu II	L	–	–	Keef the Thief	–	–	A
Demon's Winter	–	–	A	King Arthur	L	–	–
Dev Con 5	–	–	A	Kingdoms of England	–	–	A
Digi Paint III	–	–	A	King's Quest I, II oder III	L	P	A
Digi View Gold Version 3.0	–	–	A	King's Quest IV	L	P	A
DOS-2-DOS	–	–	A	Kult	L	–	–
Dragon's Lair	L	–	–	Last Ninja	–	–	A
Dragon Wars	–	–	A	Leisure Suit Larry I	L	P	A
Dungeon Master	L	P	A				

	L	P	A		L	P	A
Leisure Suit Larry II	L	P	A	Questron II	L	P	–
Leisure Suit Larry III	L	P	A	Reach for the Stars	–	–	A
Lucky Luke	L	–	–	Red Lightning	L	–	A
Lurking Horror	L	–	–	Red Storm Rising	–	–	A
Manhunter New York	L	–	A	Road War 2000	–	–	A
Manhunter San Francisco	–	–	A	Robox	L	P	–
Maniac Mansion	L	–	–	Rommel	–	–	A
Mars Saga	L	P	–	Russia	–	–	A
Mewilo	L	–	–	Sentinel (Firebird)	–	–	A
Might and Magic	–	–	A	Sentinel Worlds	–	–	A
Millenium 2.2	L	–	–	Sentinel Worlds Paragraph	–	–	A
Miracle Warriors	–	–	A	Sex Vixens from Space	L	–	–
Mortville Manor	L	–	–	Shadowgate	L	–	–
Navcom 6	–	–	A	Shadow of the beast	L	–	–
Navy Seal	–	–	A	Shogun	L	P	–
Neuromancer	L	P	–	Space Ace	L	–	–
North American Civil War	–	–	A	Space Quest I, II oder III	L	P	A
Ooze	L	P	–	Stadt der Löwen	L	–	–
Operataion Market Garden	–	–	A	Star Command	–	–	A
Panzer Strike	–	–	A	Star Trek V	–	–	A
Pawn	L	–	–	Starglider	–	–	A
Phantasie III	L	–	–	Starglider II	–	–	A
Phantasy Star	L	–	A	Stealth Fighter	–	–	A
PHM Pegasus	–	–	A	Stellar Crusade	–	–	A
Pirates	L	–	A	Storm across Europe	–	–	A
Platoon	–	P	–	Sub Battle Simulator	–	–	A
Police Quest I oder II	L	–	A	Sword of Aragon	–	–	A
Pool of Radiance	L	P	A	Tetris	–	–	A
Pool of Rad. Adv. Journal	–	–	A	Ultima I oder II	–	–	A
Populous	L	–	A	Ultima III, IV oder V	L	P	A
Ports of Call	L	–	–	Uninvited	L	–	–
President is Missing	–	–	A	Up Periscope	–	–	A
Project Firestart	L	–	A	War in the South Pacific	–	–	A
				Warship	–	–	A
				Wasteland	L	–	A
				Wasteland Paragraphs-Book	–	–	A
				Zack Mc.Kracken	L	–	A
				Zork I	L	–	–

DIE AKTUELLE TOP-TEN BEI CPS (alle Programme in deutsch)

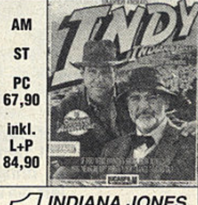
4.	Space Ace	AM	114,90
5.	Dragon Wars	64	49,90
6.	Kaiser (Schmuckkassette inkl. Spielplan)	AM	119,90
7.	Their finest Hour	PC	89,90
8.	Dungeon Wizard (inkl. Bard's Tale I)	64	49,90
9.	Sim City	64 44,90/AM, PC	89,90
10.	Populous	AM, ST	74,90



3 RINGS OF MEDUSA



2 MANIAC MANSON



1 INDIANA JONES (LUKASFILM)



AMERICAN EXPRESS Cards Welcome · VISA · EUROCARD

MAN SPRICHT DEUTSCH!

(PROGRAMME MIT DEUTSCHER ANLEITUNG)

Balance of Power 1990	AM, ST, PC	84,90
Bard's Tale III	64	69,90
Battle Chess	64	52,90
Battle Hawks 1942	ST, AM, PC	69,90
Battletech	AM, PC	89,90
Bloodwych	AM, ST	74,90
Bloodwych Data Disc	AM	49,90
Bodo Ilgner's Super Soccer	C64 44,90 AM, ST	79,90
Bundesliga Manager	AM	54,90
Chaos strikes back	ST	74,90
Curse of the Azure Bonds	64 67,90 / PC	77,90
Demon's Winter	64, AM, PC, ST	79,90
Dragons of Flame	AM, ST,	74,90
Dragon Wars	C64	49,90
Drakkhen	AM, ST, PC	74,90
Elite	AM, PC, ST	79,90
Emperor of the Mines	AM	74,90
Falcon Mission deutsch	AM, ST	64,90
F 15/Strike Eagle II	PC	129,90
F-16 Combat Pilot	AM	79,90
F-16 Falcon	AM, ST	79,90
Fighter Bomber	AM, ST	84,90
Flugsimulator 2	AM, ST	94,90
Flugsimulator 3	PC	139,90
Flugsimulator 4	PC	189,90
Future Wars	AM	74,90
Galdregon's Domain	AM 79,90 / 64	79,90
Genius	AM	69,90
Grand Overt	AM	44,90
Great Court	AM, ST	79,90
Gunship	64, AM	79,9
Iron Lord	AM, ST	79,90
It came from the Desert	AM	84,90
Kaiser	AM	119,90
Keef the Thief	AM, PC	74,90
Kick off Extra Time	AM	29,90
Kick off	64, ST, AM	49,90
Kingdoms of England	AM	79,90
Kult	AM, ST, PC	64,90
Microprose Soccer	64, AM, ST	64,90
North and South	AM, ST	74,90
Ökolopoly	AM, ST, PC	149,90
Pharao	AM, PC	74,90
Pool of Radiance	64, AM, PC, ST	99,90
Project Stealth Fighter	64	79,90
Red Lightning	AM, ST, PC	89,90
Red Storm Rising	64	69,90
Rings of Medusa	AM, ST	74,90
Shadow of the Beast	AM	99,90
Stellar Crusade	AM, ST, PC	109,90
Star Command	AM, ST, PC	94,90
Storm across Europe	64	79,90
Stunt Car Racer	64 49,90 / ST	74,90
Super Wonder Boy in Monster L.	AM	74,90
Sword of Aragon	PC	89,90
Swords of Twilight	AM	79,90
Time	AM	79,90
Twin Worlds	AM	74,90
Ultima III oder IV	64, AM, PC, ST	99,90
Ultima V	64, PC	99,90
Xenon II – Megablast	AM, ST	74,90
Zak McKracken	64, AM, PC, ST	74,90

PC = IBM-kompatibel, ST = Atari ST, AM = Amiga, 64 = C64

ZUBEHÖR

Nordic Power Modul 1. Freezer für Amiga	Amiga	**198,–**
Nordic Power Modul Super-Freezer	C64	**97,–**
512 KB Speicher (abschaltbar, mit Uhr, Megabit-Chips	Amiga 500	**229,–**
Game Blaster Soundkarte (12stimmig)	PC	**378,–**
Ad Lib Soundkarte (11stimmig)	PC	**548,–**
Sound Blaster Soundkarte (24stimmig, 100% Ad Lib und Game Blaster-kompl.)	PC	**598,–**
Sega Monitorkabel (Monitortyp angeben)	Amiga	**39,90**
3,5 Zoll Disketten-Laufwerk	Amiga	**269,–**
5,25 Zoll Disketten-Laufwerk	Amiga	**339,–**
Leerdisketten 2D/DD 3,5 Zoll		10 St. 15,90
Leerdisketten 2D/DD 5,25 Zoll		10 St. 5,90

(erfragen Sie unsere Rabatte bei größerer Abnahmemenge!)

SIERRA MEGAPACKS

Spielprogramm inkl. Lösung und deutscher Bedienungsanleitung

Colonels Bequest	PC		134,90
Goldrush	AM,	PC, ST	99,90
Hero's Quest	PC		129,90
King's Quest I, II oder III	AM,	PC, ST	39,90
King's Quest Triplepack (I, II u. III)	AM,	PC, ST	99,90
King's Quest IV	PC,	ST	109,90
King's Quest I, II, III u. IV zus.	PC,	ST	199,90
Leisure Suit Larry I	AM,	PC, ST	79,90
Leisure Suit Larry II	PC,	ST, AM	99,90
Leisure Suit Larry Doppelp. (I u. II)	PC,	ST, AM	154,90
Leisure Suit Larry III	PC		139,90
Leisure Suit Larry Triplepack	PC		279,90
Manhunter New York	AM,	PC, ST	99,90
Manhunter San Francisco	PC,	ST	109,90
Police Quest I	AM,	PC, ST	79,90
Police Quest II	PC,	ST	89,90
Police Quest Doppelpack (I u. II)	PC,	ST	149,90
Space Quest I	AM,	PC, ST	99,90
Space Quest II	AM,	PC, ST	99,90
Space Quest III	AM,	PC, ST	99,90
Space Quest Triplepack (I, II, u. III)	AM,	PC, ST	259,90

SONDERANGEBOTE

Programmname		Amiga	Atari	C64	PC
Amiga Power Pack (3 Disk)	D	29,90			
Bard's Tale I + Dungeon Wizard	D			49,90	
Card Sharks				14,90	
Dev Con 5	D			29,90	
Dungeon Wizard	D			29,90	
Earl Weaver Baseball	D				19,90
Elite	D			29,90	
Eye	D	19,90			
Fantasy Pack					19,90
Fireblaster	D	19,90			
Flight Path 737	D	19,90			
Football Manager			19,90	14,90	19,90
Frostbyte	D	19,90			
Goldrunner	D	29,90			
Hostages	D	39,90			
International Karate					19,90
Kick Off	D	49,90	49,90		
Kick Off Extra Time	D	29,90	29,90		
Kreuz As	D	39,90			
Mercenary Compendium	D	39,90			
Mini Putt	D				19,90
Navy Seal	D			34,90	
Ogre		29,90			
Oil Imperium	D	49,90	49,90	49,90	49,90
Phantasie III		39,90			
Plutos		19,90			
Populous Promised Lands	D	29,90	29,90		39,90
Roadwar Europe		39,90	39,90		
Roadwars	D	24,90			
Seconds Out		19,90			
Skyblaster (3D)	D	19,90			
Slaygon		29,90			
Space Station	D	19,90			
Spitting Image	D	24,90			
Sports Spectacular					19,90
Starways	D	19,90			
Strike Force					19,90
Super Cycle	D			19,90	
Super Six (4 Disk)	D	39,90			
Tau Ceti			19,90		19,90
War Zone	D	19,90			
Warlok's Quest (ASM-Hit)	D	29,90			
Whirlygig	D	14,90			
World Games	D			19,90	
Zero Gravity	D	24,90			

Preise für Lösungshilfen:

KOMPLETTLÖSUNGEN: .... 15,— DM
LAGEPLÄNE: .... 15,— DM
DEUTSCHE ANLEITUNGEN: .... 25,— DM

zuzügl. Vers.-Kosten für	Lösungshilfe	Spiele/Zub.
Vorkasse Verr.-Scheck	3,50 DM	6,50 DM
Nachnahme Inland	6,50 DM	9,— DM
Nachnahme Ausland	10,— DM	13,— DM
Versandkostenfrei ab:	45,—	99,— DM

PD-Classics (Amiga)

ausgesuchte Public Domain selbststartend & virusfrei

Ahoi! Antivirus Spezial	10,00	Peter's Quest	10,00
Analyticalc engl.	10,00	Quizmaster	10,00
Atlantis	10,00	Risk/Kaiser II	25,00
Billard	10,00	R.O.M.	10,00
Broker	10,00	Schreibmaschinenkurs	10,00
Bundesligaverwaltung	10,00	Space Ace Demo	5,00
Chess 2.0/Move	10,00	Star Trek (3 Disk.)	20,00
DGDB	10,00	Star Trek II (2 Disk.)	15,00
Diskey	10,00	Steinschlag	10,00
Flasch Bier	10,00	Stoneage	10,00
Jazzbench	10,00	Tennis (1 MB)	10,00
Jump and Run	10,00	Tiles	10,00
Label V. 2.0	10,00	Walker Demo 1MB	5,00
Mad Factory/Q-Ball	10,00	Wizard of Sound (2 Disk.)	15,00
M.S. Text	10,00		

DEUTSCHE ANWENDER- & LERNSOFTWARE

Deluxe Paint II Enhanced	PC	279,00
Deluxe Paint III	AM	239,00
Devpac Ass. V.2.0	AM, ST	139,00
Digi View Gold 4.0	AM	329,00
Documentum V.1.0	AM	139,00
Englisch	AM	44,90
Erdkunde	AM	44,90
Mathematik I + II	AM	44,90
Physik	AM	44,90
RGB Farbsplitter	AM	298,00
Sidmon	AM	84,90
Turbo Print II	AM	88,00
X-Copy II	AM	44,90
X-Copy II inkl. Longtrackmodul	AM	69,90

ÄRGER MIT DEFEKTER SOFTWARE? WIR SCHAFFEN ABHILFE.
Erwähnen Sie einfach bei Ihrer Bestellung den "Software-Test" und für einen Kostenbeitrag von DM 5,- pro Spiel testen wir Ihr Programm vor dem Versand.



Hiermit bestelle ich

....

❏ Komplettlösung ❏ Software-Test
❏ Plan/Pläne ❏ Programmbestellung
❏ deutsche Anleitung

Auftraggeber

Name: ....
Straße: ....
Wohnort: ....
Telefon: ....
Computer: ....

Computer-Programmservice Frank Heidak
FRANZSTRASSE 7 • 5000 KÖLN 41



COMPUTER-PROGRAMM-SERVICE

Frank Heidak
Franzstraße 7 • 5000 Köln 41
Telefon 0221/407447, 406888 und 141780 • Telefax 0221/401989

POWER PLAY BESONDERS EMPFEHLENSWERT

DIE MÄCHTE DES BÖSEN SIND SCHLECHTE VERLIERER

Champions of Krynn

Im Nordosten von Ansalon wurde vor kurzem der "Krieg der Lanze" zwischen den Mächten des Guten und den Mächten des Bösen ausgetragen. Nachdem die Drachenarmeen der finsteren Mächte besiegt wurden, beginnt der Wiederaufbau der vom Krieg verwüsteten Städte. Die meisten der siegreichen Soldaten haben die Gegend wieder verlassen. Lediglich ein paar Stützpunkte blieben zurück, für die es bald eine Menge Arbeit zu geben scheint. Eine Patrouille unter der Leitung des Helden Caramon gerät in der Stadt Throtl in einen Hinterhalt und kehrt nicht zurück. Der Kommandant des nahe gelegenen Stützpunktes macht sich Sorgen. Was wurde aus Caramon? Angeblich wurden vereinzelt Draconians gesichtet; furchtbare Geschöpfe, die durch bösen Zauber aus Dracheneiern entstehen.

Eine Gruppe von sechs unerfahrenen Kämpfern und Magiern wird beauftragt, in Throtl nach dem Rechten zu sehen. Diese Party steuern Sie, und die Suche nach Caramon ist die erste von vielen Missionen in "Champions of Krynn", dem dritten Computer-Rollenspiel der "Advanced Dungeons& Dragons"-Serie (kurz "AD&D"). Champions of Krynn spielt in einem neuen Szenario, das sich "Dragonlance" nennt. Das bedeutet, daß man das Spiel mit ganz frischen Charakteren beginnt und keine Spielfiguren von anderen AD&D-Programmen übertragen kann. Für Anfänger ist dies ein Vorteil, denn sie können auch ohne Erfahrung mit anderen AD&D-Spielen bequem einsteigen.

Am Anfang steht das Zusammenstellen der Party. Bis zu sechs Charaktere können Sie kreieren. Sie haben die Wahl zwischen den von anderen AD&D-Spielen her bekannten Rassen und Klassen. Die Party sollte ausgewogen mit Klerikern, Magiern, Kämpfern und einem Dieb besetzt sein. Außerdem ist in der Gruppe noch Platz für zwei NPC-Mitglieder. Diese computergesteuerten "Non Player Characters" trifft man im Spielverlauf und kann sie in die Party aufnehmen.

Folgende Charakterrassen und -klassen sind neu bei Champions of Krynn: Die Klasse "Solamnic Knights" unterteilt sich in drei Orden: die Ritter der Krone, die Ritter des Schwertes und die Ritter der Rose. Alle drei Typen geben schlagkräftige Kämpfer ab, die von Anfang an mit einer robusten Plate-Mail-Rüstung ausgestattet sind. Jeder Ritter beginnt mit dem Kronen-Orden und kann dann mit wachsenden Erfahrungspunkten auf die beiden anderen, höherwertigen Orden umsteigen. Ab dem sechsten Charakter-Level können sie auch einige Kleriker-Zaubersprüche anwenden.

Die altbekannte Klasse der Magier unterteilt sich neuerdings auch in drei Gruppen. "Gute" Spielfiguren werden zu weißen Magiern; neutrale zu roten Magiern. Es gibt im Spiel auch böse schwarze Magier, doch sie sind als Mitglieder in Ihrer Party nicht erlaubt. Diese drei Magier-Typen werden nicht nur unterschiedlich schnell befördert; sie werden auch von je einem Mond beeinflußt. Bei zunehmendem Mond und bei Vollmond erhalten sie z.B. einen oder zwei Bonus-Zaubersprüche.

Eine ganz neue Rasse hat Champions of Krynn auch zu bieten: die Kender. Das sind kleine, furchtlose Wesen, die eine spezielle Distanzwaffe benutzen können. Eine weitere Spezialität ist ihr Kampfschrei: Damit können sie in einem Gefecht angreifende Monster irritieren und deren Kampfeffektivität schwächen. Außerdem gibt es jetzt je zwei verschiedene Zwerg- und drei Elfen-Typen, die sich aber nur unwe-



AD&D-Rollenspiele pflege ich regelrecht zu verschlingen. Egal ob Story, Regeln, Kampf- und Magiesystem oder Grafik: Hier stimmt so ziemlich alles, um ein saftiges Fantasy-Vergnügen auf den Computer zu bringen. Vor allem die taktischen Kämpfe sind gut gelungen und tragen viel zum Spielspaß bei.

Der Handlungsrahmen ist bei Champions of Krynn ein besonderer Genuß. Sofern man mit den englischen Texten auf dem Bildschirm klarkommt, kann man in der Story regelrecht versinken. Schritt für Schritt werden die Pläne der nimmersatten Finstermächte sichtbar: Brave NPCs entpuppen sich im ungünstigsten Augenblick als Verräter, der Kommandant macht einer minderjährigen Elfenmaid schöne Augen, und skrupellose Kleriker-Schufte finden für herrenlose Dracheneier einen viel listigeren Verwendungszweck als das Brutzeln von riesigen Omelettes. Hochmotiviert spielt man sich voran, um neue Geheimnisse des spannungsstrotzenden Szenarios zu entdecken.

Im Vergleich zu Pool of Radiance und Curse of the Azure Bonds hat sich auf den ersten Blick nicht viel getan. Natürlich gibt es ein neues Szenario und neue Missionen, doch bei Zaubersprüchen, Charakteren und Monstern trifft man auf vieles, was schon in den Vorgängerspielen enthalten war. Wer also ein völlig neues Spielprinzip erwartet, wird von Champions of Krynn etwas enttäuscht sein. Liebhaber von AD&D-Spielen wird das Programm begeistern. Auch Einsteiger sollten sich Champions of Krynn unbedingt einmal ansehen. Wenn Sie vor umfangreichem Regelwerk nicht zurückschrecken und ein nicht allzu schweres Fantasy-Rollenspiel mit vielen Finessen suchen, sollte Sie sich das Programm schleunigst besorgen.



Schöne Grafik, fiese Schurken: Draconians bei der Arbeit (MS-DOS/EGA)

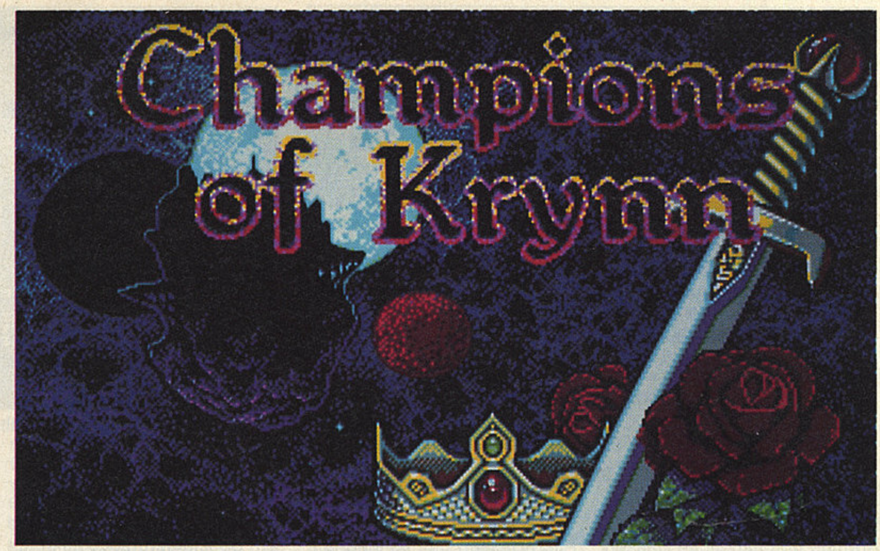
sentlich voneinander unterscheiden.

Wenn Sie Ihre Party zusammengestellt und Waffen gekauft haben (oder die recht starke Party auf der Programmdiskette geladen haben), sind Sie bereit, den Stützpunkt zu verlassen. Auf dem Bildschirm erscheint nun eine Landkarte, auf der sechs Städte und eine Reihe von Stützpunkten zu erkennen sind. Der Kommandant hat befohlen, in Throtl nach dem Rechten zu sehen. Also macht man sich auf den Weg und stellt rasch fest, daß diese Stadt bei weitem nicht so ausgestorben ist, wie man es vermutet hat. Im Spielverlauf bekommen Sie immer wieder neue Aufgaben gestellt. Schafft man eine Mission, hat der Kommandant einen neuen Job auf Lager.

Betritt man eine Stadt oder einen Stützpunkt, verschwindet die Landkarte wieder. Beim Herumlaufen bekommen Sie das Szenario in einfacher 3D-Grafik aus der Sicht der Party gezeigt. In vielen Gegenden kann man sich außerdem eine Übersichtskarte einblenden lassen. Kommt es zu einem Kampf mit einer Monstergruppe, bekommt man das Szenario von oben zu Gesicht. Ihre Charaktere und alle Monster sind als einzelne Spielfiguren erkennbar und können individuell positioniert werden, bevor gezaubert oder zugehauen wird. Dieser "Tactical Combat" erlaubt viele Finessen: Man kann sich z.B. hinter Wänden verstecken, aus der Ferne mit Distanzwaffen angreifen oder ein einzelnes Monster umzingeln.

Erstmals kann man bei diesem Rollenspiel den Schwierigkeitsgrad der Kämpfe einstellen. Es gibt fünf Stufen; je niedriger die gewählte Stufe ist, desto weniger Hit-Points haben die Gegner. Wer glaubt, mit einfachen Kämpfen am schnellsten voranzukommen, täuscht sich jedoch. Für "einfache" Siege bekommen die Charaktere wesentlich weniger Erfahrungspunkte und werden nicht so schnell befördert. Doch bei einzelnen, bestimmten Gefechten, bei denen man sich ständig die Zähne ausbeißt, ist es sehr angenehm, vorübergehend den Schwierigkeitsgrad ein wenig zu senken.

Bei Champions of Krynn sind die sehr gute Story und die erklärenden Texte sehr wichtig. Die Texte, die auf dem Bildschirm erscheinen, sind alle in Englisch. Außerdem gibt es ein Büchlein mit 88 Textabsätzen, die das Spielgeschehen kommentieren. Von diesem Textbuch und der Spielanleitung sind deutsche Übersetzungen vorgesehen. *hl*



EGA-Power: Das Titelbild stimmt prächtig ein (MS-DOS/EGA)

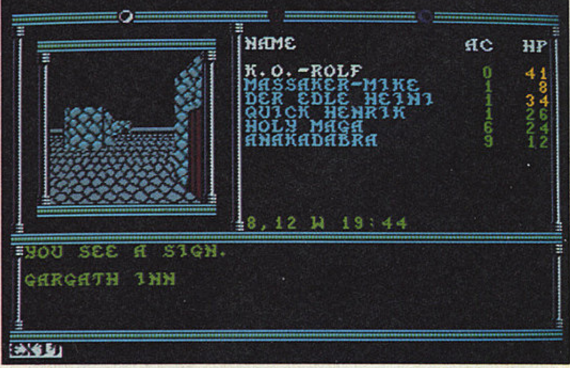


Trickreiche Taktik bei kniffligen Kämpfen (MS-DOS/EGA)

Gut!

Und schon wieder ist meine Nachtruhe erheblich gefährdet. Das neue AD&D-Rollenspiel "Champions of Krynn" kann seinen beiden Vorläufern in jeder Hinsicht das Wasser reichen. Die Programmierer von SSI haben zwar am bewährten Spielsystem recht wenig geändert: z. B. ist das Kampfssystem fast gleich geblieben. Aber bessere Grafik, neue Rassen, und eine bessere Benutzerführung (endlich hat SSI eine Maus- oder Joysticksteuerung mit ins Spiel eingebaut) lassen kaum Wünsche offen.

Neu ist auch die Unterstützung der Roland- und AdLib-Soundkarten. Wer eine solche Karte sein eigen nennt, wird zusätzlich von allerfeinster Titelmusik verwöhnt.



Expedition in einer Stadt (MS-DOS/EGA)


STECKBRIEF

Genre: Rollenspiel
Hersteller: SSI, Zirka-Preis: 90 Mark

AMIGA
in Vorbereitung

ATARI ST
in Vorbereitung

C 64
in Vorbereitung

MS-DOS
Grafik: 79% Sound: 25%
POWER-WERTUNG: 86%

STARFLIGHT 2 IST ENDLICH DA!

Starflight 2

Selten hat die Spielewelt so gespannt auf eine Fortsetzung gewartet. Fast drei Jahre ist es jetzt her, daß Rollenspieler sehnsüchtig auf Besitzer eines PCs schielten. Kein Wunder, gab es doch damals das wundervolle "Starflight" nur auf MS-DOS-PCs. Heute werden die gleichen Leute schon wieder unruhig. Die Fortsetzung "Starflight II" ist eingetroffen. Und wieder nur (vorerst) für PC.

Seit dem letzten Abenteuer hat sich einiges in der bekannten Galaxis geändert. Zwei fremde und feindliche Rassen breiten sich im Universum aus. Eine geheimnisvolle Dunkelwolke befindet sich im Zentrum des bekannten Weltalls. Der bislang gebräuchliche Raumschiff-Treibstoff ist durch einen neuen ersetzt worden. Der alte Sprit hat sich als zu gefährlich erwiesen, trotzdem wird er teilweise noch von anderen Rassen verwendet.

Denn diejenigen unter Euch, die schon Starflight 1 gespielt haben, werden sich daran erinnern, daß das Endurim, das als Treibstoff diente, an den gefährlichen Sonnenaktivitäten schuld war. Dadurch, daß Endurium als Raumschiff-Sprit verboten wurde, ist Treibstoff ganz schön knapp und entsprechend teuer geworden.

Von den beiden feindlichen Alien-Rassen gibt es eine, die besonders unangenehm ist. Diese Viecher, genannt "Spemins", haben eine besonders hochentwickelte Waffentechnik und sollen ein paar extragemeine Tricks auf Lager haben.



Ist dieser Planet wirklich bewohnbar? (MS-DOS/VGA)

Die Spemins haben extradicke Laser, besonders starke Raketen, haltbare Schilde und ein Spezialgerät, das es ihnen ermöglicht, ihre Schilde sogar in den Dunkelwolken zu benutzen. Denn Sie müssen bei einem Gefecht in einer solchen Wolke auf die schützende Wirkung der Energieschilde verzichten und können sich nur auf die Panzerung des Raumschiffes verlassen — äußerst unangenehm.

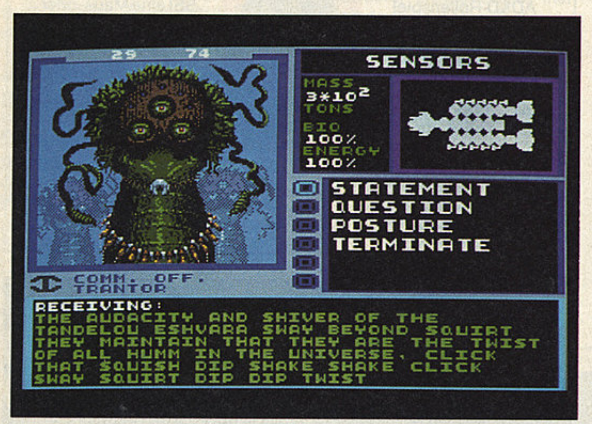
Diese Technologie wollen Sie sich natürlich unter den Nagel reißen, um den Aliens dann Saures zu geben.

Leider besitzen die fiesen Aliens neben der besseren Waffentechnologie auch genügend Treibstoff für Ihre Raumschiff-Flotten und denken nicht im Traum daran, Ihnen davon etwas abzugeben. Zumindest nicht freiwillig.

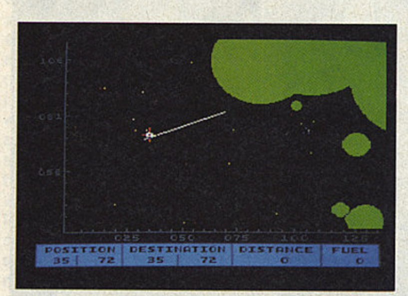
Wenn Sie auf einem Planeten, der von diesen unfreundlichen Burschen besetzt ist, mit Ihrem Bodenfahrzeug herumgurken, können Sie sich auf heiße Laser-Gefechte gefaßt machen. Für diese Bodengefechte lohnt sich auch ein besonders ausgiebiges (und teures) Training für Ihre Crew. Denn was nützt der tollste Landgang auf einem feindlichen Planeten, wenn Ihre Leute nicht einmal ein Haus auf drei Meter Entfernung treffen.

Für Sie heißt es aber erstmal Handel treiben, um an das nötige Geld für bessere Raumschiffsausrüstung zu gelangen. Fast 30 verschiedene Rassen warten auf Ihren Besuch.

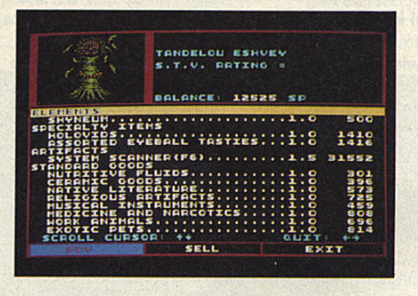
An der Grafik und der Benutzerführung hat sich gegenüber dem ersten Teil (siehe Test der Amiga-Version in dieser Aus-



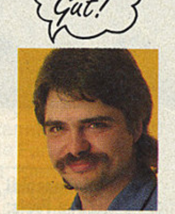
Dieser Geselle meldet freundlich seine Handelswünsche an (MS-DOS/VGA)



Die Sternenkarte in der Übersicht (MS-DOS/VGA)



Im Handelsposten müßt Ihr anständig um die Preise feilschen (MS-DOS/VGA)



Leider hat sich die hohe Erwartungshaltung nicht ganz erfüllt. Wer bei "Starflight 2" riesige Änderungen gegenüber dem Vorgänger sucht, wird etwas enttäuscht. Starflight 2 ist immer noch ein tolles Spiel und macht einen riesen Spaß, nur wurden einige Macken aus dem ersten Teil nicht ausgebügelt. Da ist z.B. die streckenweise ziemlich umständliche Benutzerführung. Eine Maussteuerung oder solche Feinheiten wie bei der Amiga-Version von "Starflight 1" hätten dem Programm sicher gut getan. Auch das Speichern und Laden von Spielständen stellt die Geduld des Spielers auf eine harte Probe.

Und trotzdem: Starflight 2 hat kaum etwas von dem tollen Flair verloren und ist ein Programm, das lange an den Monitor fesselt. Wer sich nicht an den ungenügenden Änderungen stört, bekommt ein tadelloses und schönes Science-fiction-Rollenspiel ins Haus geliefert.

gabe) so gut wie gar nichts geändert. Sogar die gleichen Charakterklassen und Berufe der eigenen Spielfiguren sind geblieben. Selbst die "Abkürzungen" durch sog. Wurmlöcher gibt's noch. Auch an den Optionen und der Rumfahrerei mit dem Wagen auf Planetenoberflächen hat sich nichts verändert. Nur der Handels-Modus wurde besonders stark erweitert, und es gibt neue Alien-Rassen und einige neue Ausrüstungsgegenstände für Ihr Raumschiff. Außerdem gibt es jetzt fürs Schiff spezielle Items, mit denen Sie direkt von einem Ende der Galaxis zur anderen hüpfen können. Und eine besonders durchschlagskräftige Waffe kann für "wenig" Geld erworben werden.

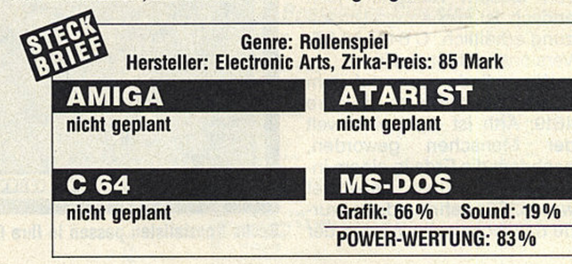
Der Handel läuft jetzt nicht mehr wie in "Starflight 1" im Raumhafen ab, sondern nur über Handelsposten auf verschiedenen Planeten. Hier bieten die unterschiedlichsten Rassen intergalaktische Waren an. Das reicht vom Schoßtier bis zu Drogen, Waffen und Edelsteinen. Unter den Angeboten befinden sich sehr häufig auch speziell gekennzeichnete Gegenstände. Diese erhält man nur, wenn Sie ein anderes, von den Aliens benötigtes, Spezial-Item heranschaffen. Natürlich sind es gerade diese Gegenstände, die am seltensten und am wichtigsten für die Lösung von Starflight 2 sind.

Über Stock und Stein: auf der Planetenoberfläche mit dem Minipanzer (MS-DOS/VGA)



Um anständig Handel zu treiben, werden Sie nicht ums Feilschen herumkommen. In diesen planetarischen Kaufhäusern geht es normalerweise zu wie auf einem Basar. Die Händler verlangen überteuerte Preise für ihre Waren und wollen nur wenig Geld ausgeben, wenn Sie ihnen etwas abkaufen. Aber Vorsicht, wer beim Feilschen den Händler verärgert, darf den gewünschten Gegenstand erstmal in den Wind schreiben. Der Händler stellt sich dann nämlich stur und bricht jede Verhandlung (aber nur für den einen Gegenstand) ab. Leider besteht an den oft so zahlreich vorhandenen Mineralien, die Sie auf Planetenoberflächen abbauen können, recht wenig Bedarf. So lohnt das Schürfen nach Bodenschätzen kaum. Nur wer in zwingender Geldnot ist, um sich ein paar Liter Sprit zu kaufen, sollte auf diese Art des Geldverdienens zurückgreifen.

Eine viel lukrativere Art an dringend benötigtes Kapital zu gelangen, ist das Einfangen und Verscherbeln von fremden Lebensformen. Besonders dikke Prämien können Sie kassieren, wenn Sie Planeten finden, die sich zur Kolonisierung eignen. Falls Sie daneben greifen, und die Siedler finden anstelle eines hübschen Planeten mit einer Sauerstoffatmosphäre eine Methanwüste vor, gibt es richtig Ärger. *mh*


STECK BRIEF

Genre: Rollenspiel
Hersteller: Electronic Arts, Zirka-Preis: 85 Mark

AMIGA	ATARI ST
nicht geplant	nicht geplant
C 64	**MS-DOS**
nicht geplant	Grafik: 66 % Sound: 19 %
	POWER-WERTUNG: 83 %

800 PLANETEN AUF EINER DISK

Starflight

POWER PLAY BESONDERS EMPFEHLENSWERT

Wie konnte man Computerspiel-Fans, die keinen MS-DOS-PC besitzen, grün vor Gram werden lassen? Indem man ihnen "Starflight" zeigte, Electronic Arts vielgerühmtes Weltraum-Entdekkungsspiel. Drei Jahre lang gab es nur eine PC-Version von diesem Klassiker; jetzt endlich ist die Amiga-Umsetzung erhältlich. C 64- und ST-Versionen folgen in Kürze.

Wir befinden uns auf dem Raumhafen von Arth im Jahre 4619. Arth ist die Heimatwelt der Menschen geworden, nachdem die Erde in einem interstellaren Krieg verwüstet wurde. Für Jahrhunderte wurde das technische Wissen der Menschen durch diesen Exodus zurückgeworfen. Das ändert sich schlagartig, als es gelingt, Endurium-Raumschiffe zu bauen, die schneller als das Licht fliegen können. Eine Flotte von Forschungsschiffen mit je sechs Mann Besetzung wird losgeschickt. Eines dieser Raumschiffe steuern Sie: Entdecken Sie kolonisierbare Welten, suchen Sie nach kostbaren Bodenschätzen, erforschen Sie galaktische Geheimnisse und — wer weiß — vielleicht drehen sich irgendwo in der Unendlichkeit des Alls noch die Überreste der Erde um die Sonne...

Sie beginnen das Spiel mit einem mickrig ausgerüsteten Raumschiff und etwas Startkapital. Stellen Sie zunächst Ihre Crew zusammen, die durch Training ihre Eigenschaften verbessern kann. Ein Computer-Terminal auf Arth informiert, was in anderen Ecken der Galaxis vor sich geht. Zunächst bleibt man im Sonnensystem und räubert Bodenschätze: Mit einem kleinen Fahrzeug tuckern Sie über die Oberflächen fremder Welten. Manchmal stoßen Sie auf Ruinen vergangener Zivilisationen, die Botschaften oder rätselhafte Gegenstände enthalten. Mineralien und außerirdische Lebensformen (Vorsicht, einige beißen!) können auf Arth verkauft werden. Den Gewinn investiert man in bessere Ausrüstung fürs Raumschiff: Schutzschilder und Bordkanone wird man bestimmt einmal brauchen. Nicht alle Begegnungen mit anderen Raumschiffen enden in Frieden und Freundschaft. Mißverständnisse kann's vor allem dann geben, wenn Ihr Kommunikations-Offizier nicht in allen wichtigen Alien-Sprachen fit ist. Sehr zu empfehlen ist die "Erst-schießen-dann-fragen"-Methode aber nicht. Durch freundliches Palaver erhält man meistens wichtige Tips. Nach gewonnenen Raumschlachten dürfen gegnerische Wracks geplündert werden. *hl*





Über drei Jahre hat das Spielprinzip schon auf dem Bukkel — in der schnelllebigen Computerspiele-Szene kommen und gehen in diesem Zeitraum ganze Software-Generationen. Starflight ist aber ein zeitloser Klassiker. Die Mischung aus Entdekkungs-, Abenteuer- und Rollenspiel wird durch die dichte Science-fiction-Stimmung so richtig schön; Komplexität und spannende Handlung sorgen für langfristige Spannung. Grafik und Sound wurden gegenüber der PC-Version kaum verbessert und sind für Amiga-Verhältnisse recht mickrig. Verbessert wurde der Spielkomfort: Mit Mausklicks in Menüs kommt man durchs ganze Spiel und bis zu fünf Spielstände können auf einer Diskette gespeichert werden. Gute Rollenspiele gibt es viele, aber im Weltraum-Genre ist Starflight ungeschlagen.



Sechs Spezialisten passen in Ihre Crew (Amiga)



Planeten-Ausflug: Wo gibt's Souvenirs? (Amiga)

Dr. Bobo packt die Sensoren aus: Neuer Planet in Sicht (Amiga)

STECKBRIEF

Genre: Rollenspiel
Hersteller: Electronic Arts, Zirka-Preis: 80 Mark (Diskette)

AMIGA
Grafik: 48% Sound: 23%
POWER-WERTUNG: 86%

ATARI ST
in Vorbereitung

C 64
in Vorbereitung

MS-DOS
Grafik: 63% Sound: 19%
POWER-WERTUNG: 82%

Computershop und Gamesworld München/Nürnberg

Versand oder im Laden erhältlich.

ALLE REDEN DAVON: PC ENGINE die Super-Spielkonsole aus Japan.

NEU: PC Engine Super Grafx + Battle Ace 749,-

PC Engine RGB + 1 Spiel	449,-	
RGB-Colour Booster	79,-	
Joyboard XE	199,-	
Joyboard PC	99,-	
CD-ROM	900,-	
Siderarms special	139,-	**
Red Alert	139,-	
Wonderboy Monsterlair	139,-	***
Varis II	139,-	
5-Player-Adapter	59,-	
Hori Commander Joypad	59,-	
Atomic Robo Kid	119,-	***
Bloody Wolf	119,-	**
Bullfight	119,-	
Chase HQ	119,-	*
Digital Champ	119,-	
Doraemon	99,-	**
Dungeon Explorer	119,-	***
F! Triple Battle	119,-	***
Final Lap Twin	109,-	***
Gunhed	109,-	***
Heavy Unit	119,-	**
Knightrider	119,-	
Motocycle	119,-	**
Mr. Heli	119,-	**
Nectaris	119,-	**
Neutopia	119,-	***
Ninja Warriors	119,-	**
Ordyne	119,-	**
PC Kid	119,-	***
Son Son II	119,-	***
Shinobi	119,-	*
Tatsunoku Fighter	119,-	**
Tiger Heli	119,-	***
USA Pro Basketball	119,-	**
Volfiev	119,-	*
World Court Tennis	99,-	***

SEGA MEGA DRIVE Anschluß an RGB-Monitor bzw. RGB-Fernseher
Neu: Jetzt auch PAL-Version. Anschluß an jeden Fernseher

Konsole + 1 Spiel	449,-	
Joyboard ST	99,-	
Alex Kid in Miracle World	139,-	
Baseball	139,-	
Forgotten Worlds	139,-	**
Ghouls and Ghosts	139,-	***
Herzog II	139,-	
Kujakuoh II	139,-	**
Rambo III	139,-	**
Super Hang On	139,-	**
Super Masters Golf	139,-	
Super Shinoby	139,-	***
Tatsujin	139,-	**
World Cup Soccer	139,-	**
Zoom	119,-	

Ankündigungen für Februar/März bei Anzeigenschluß

Cabal		Atari ST/AMIGA/64
Conqueror		Atari ST/Amiga
Corvette	89,-	Amiga/Atari ST
Damocles		Atari ST/Amiga
F-29 Retaliator		Atari ST/Amiga
Heavy Metal		Atari ST/Amiga/C 64
Hound of the Shadow		Amiga
Midwinter		Atari ST/Amiga
Player Manager	59,-	Atari ST/Amiga
Sherman M4		Atari ST/Amiga
Space Ace	119,-	ST
Starlord		Atari ST/Amiga
Their finest Hour		Atari ST/Amiga
Tower of Babel		Atari ST/Amiga
Ultima V	89,-	Atari ST/
Unreal		Atari ST/Amiga
X-Out		Amiga/Atari ST/C 64

C 64 Disc

Batman the Movie	49,-	
Beverly Hills Cop	45,-	
Bomber	59,-	
Carrier Command	49,-	
Chambers of Shaolin	49,-	
Chase HQ	49,-	
Dragon Wars	49,-	***
Epyx 21	49,-	**
F-16 Combat Pilot	49,-	*
Gazzas Super Soccer	49,-	
Ghostbuster II	45,-	
Ghouls'n' Ghosts	49,-	
Iron lord	49,-	
Laser Squad	49,-	
Myth	49,-	
Ninja Warriors	49,-	
Operation Thunderbolt	49,-	
Panzer Battles	49,-	
Powerdrift	49,-	
Rock'n Roll	49,-	
Sim City	59,-	
Space Rogue	59,-	**
Storm Across Europe	69,-	
Stunt Car Racer	49,-	
Tom + Jerry II	49,-	
Turbo Out Run	45,-	
Tusker	49,-	**
Windwalker	59,-	*

C 64 Disc – Bestseller Classics

Bards Tale III	59,-	**
Battle Chess	49,-	
Battle of Napoleon	69,-	*
Dragon Wars	49,-	***
Football Manager II + Kit	49,-	
Curse of the Azure Bonds	75,-	***
Em Hughes Int. Soccer	45,-	***
Grand Prix Circuit	49,-	***
Maniac Mansion	59,-	**
Oil Imperium	45,-	
Panzerstrike	69,-	*
Pool of Radiance	69,-	***
Sentinel Worlds	49,-	**
Star Trek	49,-	
Steel Thunder	49,-	*
Ultima V	69,-	***
Wasteland	49,-	**
Gunship	49,-	**
Microprose Soccer	49,-	**
Pirates	49,-	**
Red Storm Rising	49,-	
Silent Service	49,-	*
Stealth Fighter	49,-	*

Hintbooks:

Bards Tale I/II/III	je 29,-
Ultima V	39,-
Zak McKracken	19,-
Curse of the Azure Bonds	29,-
Indiana Jones	17,-
Quest for Clues II	39,-
Starflight	29,-

Atari ST Bestseller-Classics

Battle Chess	69,-	**
Bomber	75,-	*
Chaos Strikes Back	69,-	***
Dungeon Master	69,-	***
F-16 Falcon Mission Disc	59,-	***
F-16 Combat Pilot	75,-	**
Great Courts	69,-	*
Indiana Jones Adv.	69,-	***
Iron Lord	79,-	
Hard Drivin	59,-	**
Hills Far	75,-	*
Maniac Mansion	79,-	**
North & South	69,-	**
Omega	89,-	**
Pirates	75,-	**
Player Manager	59,-	***
Populous	69,-	***
Populous Data Disc prom. Land	39,-	***
RVF	75,-	***
Rings of Medusa	79,-	***
Shoot'em up Const. Kit	79,-	*
Star Command	79,-	***
STOS dt.	109,-	**
Stunt Car Racer	75,-	**
Switch Blade	59,-	**
TV Sports Football	75,-	***
Ultima V	89,-	***
Xenon II Megablast	75,-	***

Atari ST

Armada	79,-	*
Austerlitz	75,-	*
Bloodwych	75,-	**
Bloodwych Data Disc	49,-	**
Bodo Illgners Super Soccer	69,-	
Borodino	79,-	
Chambers of Shaolin	59,-	**
Drakkhen	79,-	*
Europ. Sp. Sim.	89,-	
Full Metal Planet	69,-	
Ghostbusters II	69,-	
Ghouls'n Ghosts	59,-	*
Hound of Shadow	79,-	
Hills Far	69,-	*
Infogram 3er Pack	75,-	***
Kaiser	99,-	
Laser Squad	59,-	**
Ninja Warrior	59,-	**
Operation Thunderbolt	59,-	
P-47	75,-	
Powerdrift	69,-	**
Red Lightning	79,-	
Red Storm Rising	75,-	
Rock'n 'Roll	69,-	
SEUCK	79,-	**
Space Quest III	89,-	**
Stormlord	59,-	**
Summeredition	69,-	*
Table Tennis	55,-	*
Twin World	59,-	
Untouchables	59,-	*
Westphaser	99,-	
Wonderboy in Monsterland	59,-	*

IBM

688 Attack Sub	89,-	***
Block Out	75,-	*
Bomber	99,-	*
Colonels Bequest	119,-	**
Curse of the Azure Bonds	79,-	***
Death Track	89,-	
Die Hard	75,-	*
European Space Simulator	119,-	
Gold of America	69,-	**
Great Courts	79,-	
Flight Simulator IV	149,-	***
Hard Drivin'	75,-	
Harley Davidson	89,-	
Heroes Quest	119,-	**
Indiana Jones Adv.	79,-	***
Indianapolis 500	79,-	***
Infogram 3er Pack	75,-	***
Leisuresuit Larry III	119,-	***
M1 Tank Platoon	99,-	***
Mech Warrior	89,-	*
Omega	89,-	*
Populous	79,-	***
Populous Data Disc	39,-	***
Presumed Guilty	75,-	
Sim City	89,-	*
Space Rogue	79,-	***
Star Trek V	79,-	*
Starflightr II	79,-	***
Strike Eagle II	99,-	
Stunt Car Racer	79,-	*
Sword of the Samurai	79,-	**
Their finest Hour	89,-	***
TV Sports Football	89,-	***
Wayne Gretzky Hockey	75,-	*
Sierra Lösungsbücher	je 19,-	

Amiga Bestseller-Classics

Battle Squadron	75,-	***
Bomber	75,-	*
Drakkhen	79,-	*
Dungeon Master 1 MB	79,-	***
F-16 Falcon	79,-	***
F-16 Mission Disc	59,-	***
F-16 Combat Pilot	69,-	**
Ghouls and Ghosts	69,-	*
Great Courts	69,-	**
Hard Drivin	59,-	**
Hills Far	75,-	**
Indiana Jones Adv.	69,-	***
Iron Lord	79,-	*
It came from the Desert	89,-	**
Kaiser	109,-	**
Kick Off	49,-	***
Kick Off Extra Time	35,-	*
Leisuresuit Larry II 1 MB	99,-	**
Maniac Mansion	79,-	**
Ninja Warriors	59,-	***
North & South	69,-	***
Player Manager	59,-	***
Populous	69,-	***
Populous Data Disc prom. Land	39,-	***
Rings of Medusa	79,-	***
RVF	75,-	***
Shadow of the Beast	99,-	**
Sim City 512 k	89,-	***
Space Ace	119,-	***
Star Command	79,-	***
Star Flight	69,-	***
Stunt Car Racer	75,-	**
Switch Blade	59,-	**
Swords of Twilight	69,-	**
TV Sports Football	89,-	***
Xenon II Megablast	75,-	***
Wonderboy II	69,-	*

Amiga

Armada	79,-	*
Austerlitz	75,-	*
Batman the Movie	69,-	*
Block Out	75,-	*
Bloodwych	75,-	**
Bloodwych Data Disc	49,-	**
Bodo Ilgners Super Soccer	69,-	
Borodino	79,-	
Bundesligamanager	59,-	*
Chambers of Shaolin	69,-	**
Cycles	69,-	
Dragons of Flame	75,-	
Drivin Force	69,-	
Europ. Sp. sim.	89,-	
Full Metal Planet	69,-	
Ghostbusters II	69,-	
Gold of the Americas	69,-	**
Gunship	79,-	**
Hills Far	69,-	*
Hound of Shadow	75,-	*
Infogram 3er Pack	75,-	***
Kingdom of England	69,-	
Laser Squad	59,-	**
Lords of the Rising Sun	89,-	***
Muscle Cars	39,-	
Operation Thunderbolt	69,-	
Powerdrift	69,-	**
Rock'n Roll	69,-	*
Seven Gates of Jambala	59,-	
Space Quest III 1 MB	89,-	***
Summeredition	69,-	*
Table Tennis	55,-	*
Turn it	49,-	
Twin World	69,-	
Westphaser	99,-	
Windwalker	89,-	*

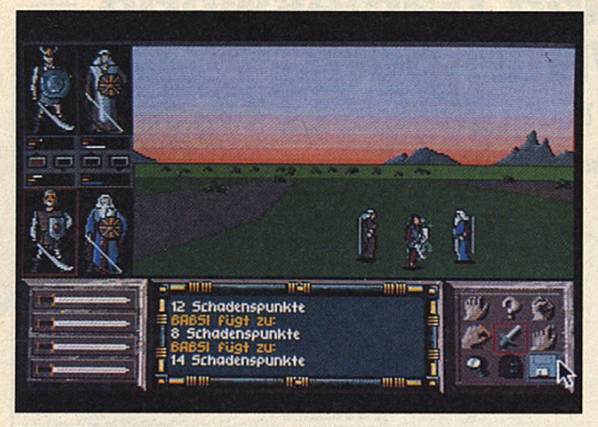
Anmerkung: Die so gekennzeichneten Spiele gefallen unseren Mitarbeitern besonders gut: 1-3 Sterne.

Versandbedingungen: Bei Preislistenabfragen bitte frankierten und adressierten Briefumschlag beilegen. Versand per NN oder Vorkasse plus 8,- DM Versandkosten (Inland). Auslandsbestellungen nur gegen Vorkasse plus 12,– DM Versandkosten.

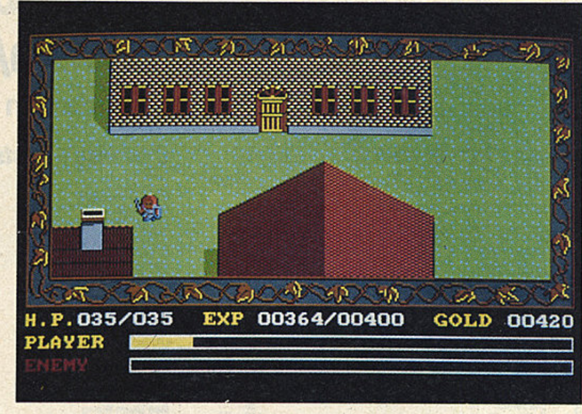
Wir sind auch in Nürnberg. Große Filiale am Jakobsplatz 2. U-Bahnhaltestelle Weißer Turm. Versandzentrale + Laden in München, S-Bahnhaltestelle Donnersbergerbrücke.

Versandanschrift: Computershop/Gamesworld, Landsberger Straße 135, 8000 München 2
Telefon München + Versand: 089/5022463, Fax 089/5026767 Telefon Nürnberg (kein Versand): 0911/203028

089/5022463



Dieser Dämon bezieht feste Prügel (Amiga)



Euer Held auf der Suche nach den Büchern (MS-DOS/EGA)

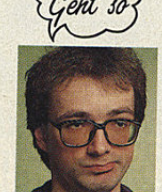
DREIDIMENSIONALES DRAMA

Drakkhen

Alltag in einem Fantasy-Rollenspiel: Um einen schmerzhaften Weltuntergang zu verhindern, müssen vier tapfere Helden losziehen und eine Mission erfüllen. Ihr steuert die Party, die je aus einem Kämpfer, Aufklärer, Zauberer und Priester besteht. In acht Gebäuden, die in vier Kontinenten verteilt sind, ist je ein Drachenstein versteckt. Alle acht Steine müßt Ihr finden, um die Welt zu retten.

Ihr seht die Welt von "Drakkhen", in der Ihr Euch bewegt, in feinem 3D aus der Sicht der Party. Ausgefüllte, fließend animierte Vektorgrafik sorgt für eine gute Atmosphäre. Ihr könnt jederzeit Eure Charaktere "ausschwärmen" lassen.

Besiegte Angreifer sorgen für Erfahrungspunkte und hinterlassen so manch schönen magischen Ring oder extrakräftigen Säbel, was die Kampfkraft der Truppe enorm erhöht. Mit knapp zwei Dutzend Zaubersprüchen können die Magier es ganz schön rumpeln lassen. Sowohl die Anleitungsbücher, als auch alle Texte auf dem Bildschirm sind in Deutsch. *hl*



Grafik und Sound setzen für Rollenspiele neue Maßstäbe: Das flüssige 3D ist faszinierend; sogar Tag- und Nachtwechsel wurden berücksichtigt. Toll auch die digitalisierten Soundeffekte, die zu den jeweiligen Kontinenten passen. Trotz interessanter Story hat das Spielprinzip aber gehörige Macken. Das in Echtzeit ablaufende Kampfsystem läßt keinen Spielraum für taktische Finessen und der Schwierigkeitsgrad ist sehr unausgewogen. Gleich zu Beginn wird man von schier unbesiegbaren Monstern angegriffen. Außerdem verläuft man sich leicht in den Weiten der Kontinente. Einige Prisen Frust sind garantiert.

STECKBRIEF

Genre: Rollenspiel
Hersteller: Infogames, Zirka-Preis: 100 Mark

AMIGA	ATARI ST
Grafik: 82% Sound: 79%	Grafik: 82% Sound: 78%
POWER-WERTUNG: 54%	POWER-WERTUNG: 54%

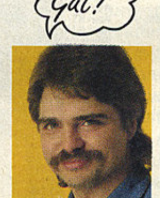
C 64	MS-DOS
nicht geplant	in Vorbereitung

EIN HELD ZUM KNUDDELN

Y's

Das Fantasyland Esteria ist von bösen Mächten überfallen worden. Sechs Bücher, die magischen Bände der Göttinnen von Y's, können das Böse bannen. Nur leider weiß keiner genau, wo sich diese Bücher befinden. Ihr macht Euch, nur mit wenig Geld und keiner Ausrüstung versehen, auf die Suche nach den Büchern. Neben der dürftigen Ausrüstung sind auch die Charakterwerte des Helden ganz schön mager. Aber das kann sich ändern: Durch Umnieten von Monstern und Erledigen kleiner Aufträge bekommt Klein-Aron mehr Geld, dickere Muskeln und höhere Ausdauer. Durch das Benutzen von Gegenständen, könnt Ihr die Charakterwerte weiter verbessern.

Y's bietet ein großes Spielfeld, welches aus der Vogelperspektive gezeigt wird, viele Monster, Gegenstände und ab und zu ein kleines Rätsel. Die Einwohner der einzigen Stadt und eines einsamen Dorfes verteilen Aufträge, Tips und gegen Entgeld auch Heiltränke und Rüstungsteile. *mh*



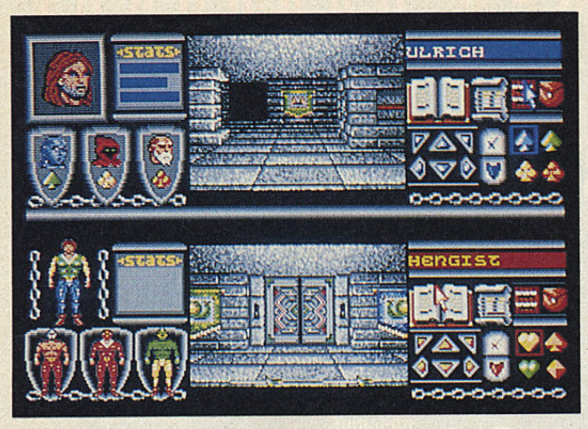
Was auf dem Sega Master System schon Spaß machte, kann mich auch auf dem PC begeistern. Die Umsetzung von "Y's" ist technisch und spielerisch einwandfrei gelungen. Alle Elemente des Originals sind vorhanden, nur die Grafik ist ein wenig magerer. Aber das stört beim Spielen kaum. Das große Spielfeld und die vielen unterschiedlichen Monster, Items und Puzzles tragen ebenfalls erheblich zum Spielspaß bei. Und der einfache Schwierigkeitsgrad läßt auch ungeübten Spielern eine Chance. Einziger Knackpunkt sind die ganz schön happigen Obermotze, die die einzelnen Bücher bewachen.

STECKBRIEF

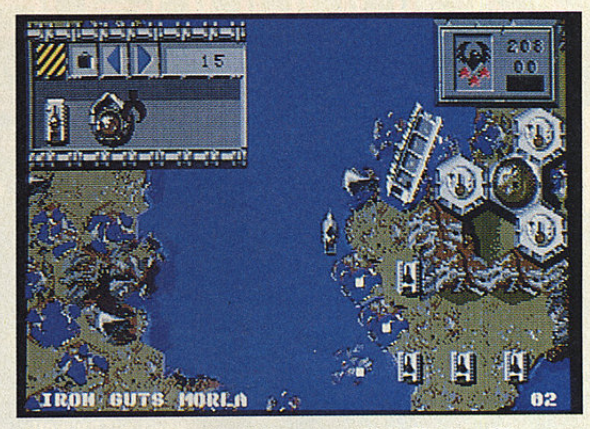
Genre: Action-Adventure
Hersteller: Broderbund/Kyodai, Zirka-Preis: 80 Mark

AMIGA	ATARI ST
nicht geplant	nicht geplant

C 64	MS-DOS
nicht geplant	Grafik: 74% Sound: 72%
	POWER-WERTUNG: 75%



Bloodwych zum Zweiten: wieder zurück ins Dungeon (Atari ST)



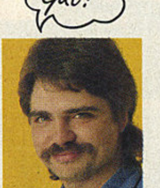
Zähes Strategiespiel auf unwirtlichem und ödem Planeten (ST)

ZUSATZ-DUNGEON

Bloodwych Data-Disk Vol.1

Der fiese Zendrick, den ihr im Hauptprogramm ordentlich vermöbelt habt, hat sich ein eigenes Dungeon zurechtgebastelt. Dieses Labyrinth der "Bloodwych Data-Disk Vol.1" ist noch gemeiner, die Puzzles tückischer und die Monster ekliger als im Hauptprogramm. Um das neue Abenteuer erfolgreich zu beginnen, braucht Ihr eine Truppe, die in "Bloodwych" mindestens schon auf den Charakter-Level 14 aufgestiegen ist. Neben 25 neuen Labyrinth-Levels, neuen Puzzles und Gegenständen gibt es auch noch acht neue Zaubersprüche.

Ansonsten hat sich gegenüber dem Hauptprogramm kaum etwas am Spielprinzip und an der Benutzerführung geändert. Auch an der stimmungsvollen 3D-Grafik wurde nicht viel getan. Im Gegensatz zu "Chaos Strikes Back", das man auch ohne "Dungeon Master" spielen kann, braucht Ihr für die "Bloodwych Data-Disk Vol.1" unbedingt die Hauptdiskette. Aus diesem Grund haben wir keine Power-Wertung zu vergeben. *mh*



Nach dem hervorragenden "Chaos Strikes Back" jetzt die gute "Bloodwych Data-Disk Vol.1". Zwar hat sich gegenüber dem Hauptprogramm nicht besonders viel verändert, aber die neuen Zaubersprüche, neue Monster und tolle Puzzles machen dieses Manko wieder wett. Zwei Punkte stören mich aber ein wenig: Zum einen hat man es leider versäumt, an der etwas umständlichen Benutzerführung zu feilen; zum anderen kann man die Datendiskette nur in Verbindung mit dem Hauptprogramm spielen. Aber was soll's, wer Bloodwych schon gerne gespielt hat, kommt voll auf seine Rollenspielkosten.

STECKBRIEF

Genre: Rollenspiel
Hersteller: Imageworks, Zirka-Preis: 50 Mark (Diskette)

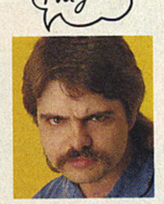
AMIGA	ATARI ST
Grafik: 70% Sound: 29%	Grafik: 70% Sound: 29%
POWER-WERTUNG: —	POWER-WERTUNG: —
C 64	**MS-DOS**
in Vorbereitung	nicht geplant

BALLERN UND EROBERN

Full Metal Planete

Hinter dem Titel "Full Metal Planete" verbirgt sich die Adaption eines bekannten französischen Strategie-Brettspiels. Ziel des Spiels ist es, auf einem Planeten eine möglichst große Menge Erz abzubauen und nach 25 Spielrunden heil vom Planeten wieder zu verschwinden. Bis zu vier menschliche Spieler oder Computergegner können sich an dem taktischen Spektakel beteiligen.

Am Anfang müssen Sie mit Ihrem Raumschiff auf einem Planeten landen. Im Innern des Schiffes befindet sich schon eine kleine Anzahl von Fahrzeugen, mit denen Erz abgebaut und transportiert werden kann. Außerdem gibt's auch noch ein paar Panzer und Kanonenboote, um Ihre wertvollen Erzlager zu verteidigen. Die Schürfarbeiten werden durch Gezeiten, ein Zeitlimit für jede Runde, und habgierigen Feinde gestört. Sie können natürlich auch selbst die feindlichen Basen attackieren und im besten Falle erobern. Sogar Bündnisse mit menschlichen und Computergegnern sind möglich. *mh*

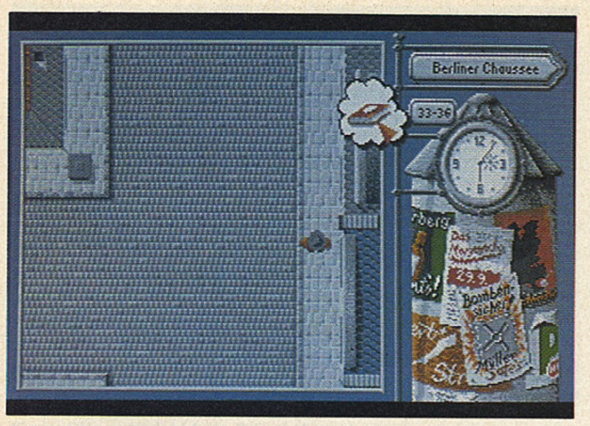


Aus "Full Metal Planete" hätte wirklich ein super Strategiespiel werden können. Alle Ansätze dazu sind vorhanden: eine gute Story, eine interessante Aufgabenstellung, gute Computergegner, ein Mehrspielermodus und eine recht anständige Benutzerführung. Leider wurden einige der schmucken Ansätze gleich im Keim erstickt. Die Grafik ist mager, der Sound kaum vorhanden und die Spielbarkeit läßt stark zu wünschen übrig. Das Programm spielt sich extrem zäh. Außerdem ist das Handbuch eine Katastrophe. Leider ist die Anleitung dermaßen konfus, daß der Spieler quasi auf sich alleine gestellt ist.

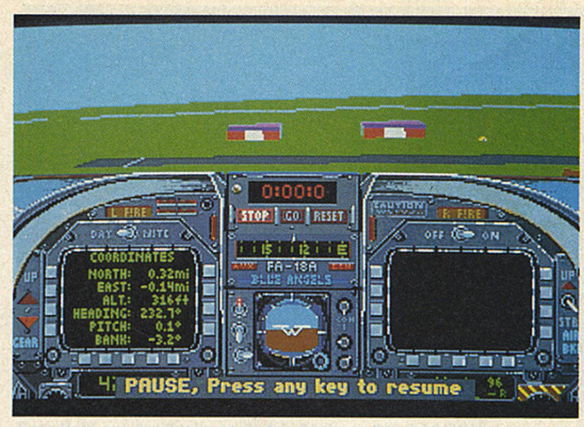
STECKBRIEF

Genre: Strategie
Hersteller: Infogrames, Zirka-Preis: 80 Mark (Diskette)

AMIGA	ATARI ST
Grafik: 58% Sound: 30%	Grafik: 58% Sound: 32%
POWER-WERTUNG: 58%	POWER-WERTUNG: 58%
C 64	**MS-DOS**
nicht geplant	in Vorbereitung



Berlin nach dem Krieg: Irgendwo liegt eine Atombombe (Amiga)



Zäher Kunstflugsimulator (MS-DOS/VGA)

MÜDES NACHKRIEGS-SPEKTAKEL

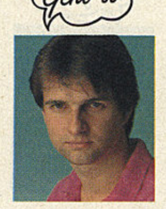
Berlin 1948

Mütterchen Rußland hat im Jahre 1948 gerade seine Zone abgeriegelt, so daß die Bürger Berlins Lebensmittel-Nachschub nur noch über die berühmte Luftbrücke bekommen. In dieses Szenario platzt der Held Sam, der eine abhanden gekommene Atombombe in Berlin suchen soll.

Das Auffälligste am Spiel ist die beigelegte Kassette. In Verbindung mit dem Vorspann des Spiels enthält sie eine geschichtliche Abhandlung über die Geschehnisse. Der Computer dient dabei als eine Art Dia-Projektor, der zum jeweiligen Text die passenden Bilder zeigt.

Das Spiel stellt die Straßen von Berlin aus der Vogel-Perspektive dar. Mit dem Mauspfeil dirigiert man die Hauptperson an verschiedene Orte. So kann sie sich Häuser anschauen, mit Personen sprechen und Taxis ordern. Letztere fahren einen nach Belieben durch ganz Berlin, wobei die Fahrer dann und wann geistreiche Kommentare zum Zustand Berlins von sich geben. *hf*

Geht so



Die Idee mit der Kassette als Vorspann gefällt mir phantastisch. Es wird eine tolle Atmosphäre vermittelt, die auf das Kommende einstimmt. Leider verliert sich der Kommentator in endlosem Palaver über die Geschichte des 2. Weltkriegs. Das Spiel gefällt mir nicht so gut. Man beschränkt sich aufs Anklicken verschiedener Orte, die dann Informationen preisgeben. Da Berlin recht groß ist, weiß man zu Beginn nicht, wo man mit seinen Recherchen anfangen soll. Außerdem bezweifle ich, ob Computerspieler wild darauf sind, auch noch Geschichtsunterricht in einem Computerspiel genießen zu dürfen.

STECKBRIEF

Genre: Adventure
Hersteller: Time Warp, Zirka-Preis: 90 Mark (Diskette)

AMIGA	ATARI ST
Grafik: 50% Sound: 11%	in Vorbereitung
POWER-WERTUNG: 53%	
C 64	**MS-DOS**
nicht geplant	in Vorbereitung

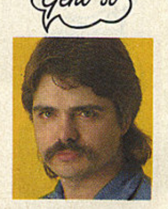
FLUGSCHAU

Blue Angels

In der Regel sind Flugsimulationen recht kriegerischer Natur. Daß es auch anders geht, beweisen Programme wie "Flight Simulator IV" und "Chuck Yeagers' Advanced Flight Trainer". In die gleiche Sparte fällt das neue Programm "Blue Angels". Hier soll es die nötige Spannung und den Spaß am Fliegen auch ohne "Peng-Peng" geben.

Die Blue Angels sind eine berühmte amerikanische Kunstflug-Truppe. Sie können jetzt bei den kompliziertesten Manövern der Luftakrobatik selbst mitwirken. Bevor Sie sich aber an eine komplette Luftschau wagen, sollten Sie einige Stündchen im Simulator verbringen. Hier können gefahrlos alle Flugkunststücke ausprobiert werden. Dann geht es mit einem "richtigen" Flugzeug (die Blue Angels verwenden z.Zt. hauptsächlich die F-18) in die Luft, um das im Simulator Gelernte umzusetzten. Erst dann sollten Sie sich an einen (oder mehrere) der Formationsflüge mit einer simulierten Staffel wagen. *mh*

Geht so



So richtig begeistern konnte mich "Blue Angels" leider nicht. Zwar sind die ganzen Optionen im Spiel wirklich gelungen (Simulator, Freiflug, Formationsflug bzw. Flugschau), aber das Fluggefühl wird völlig im Keim erstickt. Um einigermaßen anständig fliegen zu können, sollte die 3D-Grafik ausreichend schnell sein, und das ist sie bei Blue Angels ganz und gar nicht. Man hat eher das Gefühl in einem Schnecken-Expreß zu sitzen als in einem modernen Düsenjet (selbst auf einem 15-MHz-AT). Zudem ist es auf Dauer langweilig, immer noch mal einen Looping, oder ein anderes Kunststückchen zu fliegen.

STECKBRIEF

Genre: Simulation
Hersteller: Accolade, Zirka-Preis: 85 Mark (Diskette)

AMIGA	ATARI ST
in Vorbereitung	in Vorbereitung
C 64	**MS-DOS**
nicht geplant	Grafik: 55% Sound: 22%
	POWER-WERTUNG: 48%

POWER-GAMES

ACTION • SPANNUNG • ABENTEUER

Jedes Paket nur
DM 49,–*
(sFr 45,–/*öS 490,–*)

Das Schwert Skar
Skar verleiht seinem Träger elementare Kräfte. Es macht ihn unbesiegbar und unsterblich. Aber es ist gut versteckt! Wer es finden will, muß den Gefahren eines langen Weges trotzen.
Bestell-Nr. 38784

Die Flucht der Sumpfgeister
Als die Menschen begannen, die Sümpfe trocken zu legen, haben die Sumpfgeister mit dem einzigen vorhandenen magischen Staubsauger die Flucht zu einem weit entfernten Planeten ergriffen. Ein Sumpfgeist hat jedoch die Abreise verschlafen...
Bestell-Nr. 38785

POWER-GAMES erhalten Sie im guten Fachhandel

Operation Ushkurat
Sie sind mit einem Raumschiff unterwegs zu Friedensverhandlungen. Bei einer Reparatur wird die gesamte Mannschaft entführt...
Bestell-Nr. 38765

Dungeon
»Dungeon« ist eine Variante des legendären Spieleklassikers »PacMan«. Die Spielfigur bewegt sich durch ein Labyrinth. Eingebaute Türen, Teleporter sowie diverse Hilfsmittel helfen Ihnen, Geistern und Monstern aus dem Weg zu gehen...
Bestell-Nr. 38760

Operation Feuersturm
Sie sind »Mister James Bond« und haben 48 Stunden Zeit, eine gestohlene Atombombe zu finden – falls nicht, wird sie abgefeuert.
Bestell-Nr. 38739

Howard the Coder
Howard hat eine Spielidee. Leider stiehlt man seinen Computer und er sucht sich in einer Lagerhalle neue Hardware zusammen. Dabei muß er Hindernisse überwinden...
Bestell.-Nr. 38705

Mit Jeans und Hellebarde
Bei der Reparatur eines Schuppens stürzt die Decke herab und macht Sie kampfunfähig. Als Sie zu sich kommen entdecken Sie ein altes Buch mit merkwürdigen Buchstabenkombinationen. Sie wissen noch nicht, daß Sie Ihre Welt bereits verlassen haben...
Bestell-Nr. 38718

Nippon – das ultimative Rollenspiel für C64/C128
Toshiro begann, die zufällig entdeckten Schriftrollen zu lesen. Sie sahen abgegriffen und uralt aus... Vor Ihnen liegt ein Abenteuer, wie Sie es bisher nicht gekannt haben.
Bestell-Nr. 38729

* Unverbindliche Preisempfehlung.



2310/912

INFO-COUPON
Bitte senden Sie mir Ihr Gesamtverzeichnis mit über 500 aktuellen Computerbüchern und Software.

☐ Ich bin Fachhändler

Name ____________________

Straße ____________________

PLZ/Ort ____________________

Bitte ausschneiden und senden an: Markt&Technik Verlag AG, Buch- und Software-Verlag, Hans-Pinsel-Str. 2, 8013 Haar bei München

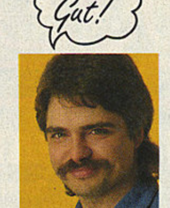
PP 3

WARZENSCHWEIN

A-10 Tank Killer

Das Wort "Warzenschwein" ist keine Beleidigung, sondern der "liebevolle" Spitzname des Flugzeuges A-10. Denn die A-10 ist eigentlich kein Flugzeug, eher eine Kanone mit Flügeln und Düsenantrieb, außerdem hat der Flieger eine extrem eigenwillige Form. In der Simulation "A-10 Tank Killer" dürfen Sie so ein Schlachtschiff der Lüfte durch sieben Missionen steuern. Eigentlich wurde die A-10 nur zu einem einzigen Zweck gebaut: Panzer killen, aber Ihre Aufgaben als Spieler sind etwas vielfältiger. Die Aufträge reichen vom einfachen Trainingsflug über Sprengung von Brücken bis zur Luftunterstützung von Bodentruppen. Jede der Missionen können Sie einzeln anwählen und sich einen von drei Schwierigkeitsgraden aussuchen. Sie dürfen aber auch einen kompletten Kleinkrieg durchfliegen. Hier werden die Aufträge der Reihe nach verteilt und die Daten über Erfolge, Verluste und Namen des Piloten werden gespeichert. Sie fliegen Aufträge, in denen Sie sich nicht alleine in der Luft befinden, sondern z.B. mit einer kompletten Staffel. Hier müssen Sie sich dann an die Orders Ihres Staffel-Führers halten. Natürlich darf die eigene Maschine für jeden Job neu bewaffnet werden, hier stehen je nach Einsatz verschiedene Standardausrüstungen zur Auswahl. Wer einen Auftrag abgeschlossen hat und nicht unbedingt aufs Landen scharf ist, kann einfach per Tastendruck automatisch zur Heimatbasis zurückkehren.

Während eines Fluges kann eine Übersichtskarte aufgerufen werden, auf der alle Ziele, Feindstationen, Fahrzeuge und Flieger eingezeichnet sind. Zusätzlich kann das eigene Flugzeug aus verschiedenen Blickrichtungen betrachtet werden, sogar einen Waffenblickwinkel und die Sicht von einem anfliegenden Feind gibt es. Am Ende einer Mission kommentiert Ihr Vorgesetzter den Erfolg, oder Mißerfolg eines Auftrags. Besonders böse und ungehalten wird er, wenn Sie etwa Zivilisten oder nichtmilitärische Einrichtungen in die Luft gepustet haben.



Gut!

Da ist es wieder: Das berühmte "Gunship-Feeling". Dasselbe tolle Fluggefühl, das man bei der Helikopter-Simulation "Gunship" hatte, gibt es jetzt bei "A-10 Tank Killer". Kein Wunder, sind doch beide Vögel auf langsames und vor allem tiefes, bodennahes Fliegen ausgerichtet und haben ähnliche Aufträge.

Zwar sind in dem Programm A-10 die Missionen nicht ganz so vielfältig wie in Gunship und es gibt keine unterschiedlichen Witterungsverhältnisse, aber das macht kaum etwas aus. Die digitalisierten Zwischenbilder, die schnelle 3D-Grafik während des Fluges, die intelligenten Gegner, das gute Fluggefühl und der Spielspaß machen die Mankos allemal wieder wett. Leider ist die Grafik nur dann so fantastisch, wenn man eine VGA-Karte in seinem PC hat.

A-10 ist auch bestens geeignet für Simulationseinsteiger, denn das simulierte "Warzenschwein" fliegt sich wunderbar leicht und verhält sich recht gutmütig (im Gegensatz zur echten A-10). Besonders hervorzuheben sind auch die bissigen Kommentare des Bosses, wenn man unverschämterweise Zivilisten erledigt hat.



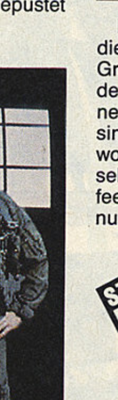
Gut!

Was für ein Fluggefühl! Kaum ist man in der Luft, schon wird's spannend. Die Programmierer haben eine fast optimale Mischung zwischen Fliegen und Ballern erwischt — so schweißgebadet flog man bisher nur bei "Gunship".

Doch ein paar kleine Patzer dämpfen das wunderbare Fluggefühl. Erstens ist die Simulation nicht allzu realistisch (was man zur Not noch verschmerzen kann). Zweitens sind sieben Missionen eindeutig zu wenig. Drittens braucht man unbedingt einen AT mit einer VGA-Grafikkarte, sonst wird das Spiel leider viel zu langsam - Schade.

Etwas besonderes hat sich die Firma Dynamix in punkto Grafik einfallen lassen. Alle Bilder, die zwischen den einzelnen Missionen zu sehen sind, sind von Fotos abdigitalisiert worden, und vermitteln so ein sehr realistisches Simulationsfeeling. Damit aber nicht genug: Auch die Cockpit-Instrumente des "Warzenschweins" wurden digitalisiert. Allerdings kommen nur all diejenigen in den vollen Genuß der Digi-Bilder und der farbenfrohen 3D-Grafik die eine VGA-Karte Ihr eigen nennen. "A-10 Tank Killer" unterstützt auch alle gängigen Soundkarten für PC's.

mh



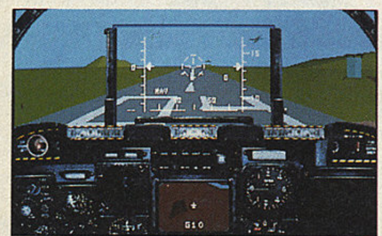
Würden Sie von diesen Herren ein Flugzeug kaufen? (MS-DOS/VGA)

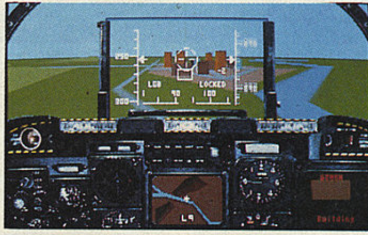


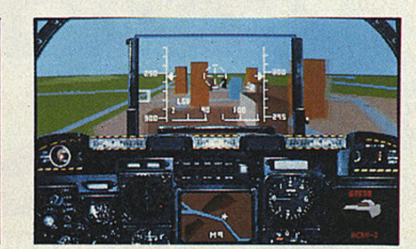
STECKBRIEF

Genre: Simulation
Hersteller: Dynamix, Zirka-Preis: 85 Mark (Diskette)

AMIGA	ATARI ST
voraussichtlich geplant	voraussichtlich geplant
C 64	**MS-DOS**
nicht geplant	Grafik: 60% Sound: 80%
	POWER-WERTUNG: 76%









Eine Anflugsequenz auf eine Stadt aus der Sicht des Piloten (MS-DOS/VGA)





In Echtzeit und mit scharfen Gegnern geht's zur Sache (MS-DOS/VGA) ▶

DER GENERAL, GANZ DIGITAL

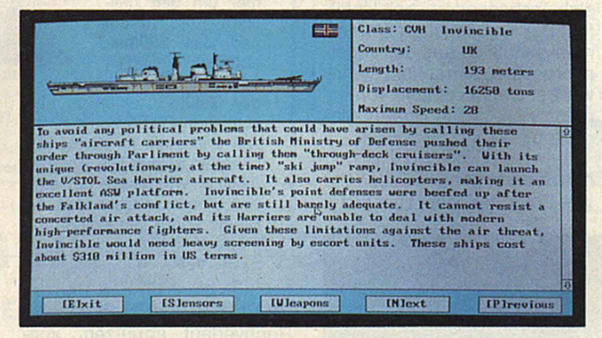
Harpoon

Die Zeit, in der man in einer Simulation nur ein schlappes Schiffchen steuerte, scheint nun entgültig vorbei zu sein. In "Harpoon" übernimmt der Spieler die Koordination mehrerer Einheiten. Sie geben lediglich Befehle, die dann ausgeführt werden. Glauben Sie aber nicht, Sie wären deshalb unterbeschäftigt.

In der linken Ecke sehen Sie eine Karte der Ländern Grönland, Island und Großbritannien. Rechts davon finden Sie eine Übersichtskarte, auf der Sie alle Einheiten bewundern, die Sie steuern. Will man sich nur an eine Einheit wenden, benutzt man die Karte im unteren Bildausschnitt. Zuerst werden Sie gefragt, ob Sie die NATO oder die Pakt-Seite steuern wollen, ob das Wetter realistisch sein soll, ob die Kanoniere Atomwaffen laden usw. Sie patroullieren dann, je nach Aufgabe (es gibt insgesamt 12 Missionen), mit ihrer Flotte am Nordkap. Sie besteht aus Schiffen, Hubschraubern, Flugzeugen und U-Booten. Sie können jede Einheit mit Waffen bestücken, Radar oder Sonar einschalten, den Kurs ändern, die Geschwindigkeit erhöhen oder drosseln, die Formation bestimmen, Gruppen aufspalten und zusammenlegen, Helikopter starten und vieles mehr. Es ist relativ einfach, drei Schiffe zu koordinieren, aber bei 50 Einheiten wird's schwer. Damit man sich nicht um unwichtige Dinge kümmern muß, haben die Programmierer einen automatischen Assistenten eingebaut, der Ihnen auf Zuruf viel lästige Arbeit abnimmt.

Das Spiel läuft in Echtzeit ab. Wenn Sie den Langstrecken-Bomber losschicken, brauchen Sie nicht warten, bis er sein Ziel erreicht hat — Sie benutzen bei Bedarf eine Zeitkompression. Und wenn Sie sich mehr an die Bezeichnung Mk48 erinnern, rufen Sie eine sehr ausführliche Datenbank auf. In ihr steht Wissenswertes zu Waffen, Sensoren, Kanonenreichweite, Schußwinkel, Tauchtiefe und vielem mehr. Um Harpoon spielen zu können, braucht man eine CGA-, EGA- oder VGA-Grafikkarte, mindestens 640 KByte RAM Speicherplatz und ein Laufwerk, das die 720-KByte-Disketten lesen kann. Ein AT, eine Maus sowie eine Festplatte werden empfohlen, wenn man ohne lange Wartezeiten spielen will.

Das strategische Nord-Atlantik-Szenario um den dritten Weltkrieg, der trotz Perestroika, Glasnost und allgemeiner Abrüstung ausgebrochen ist, wurde unter anderem von dem amerikanischen Erfolgsautor Tom Clancy mit gestaltet. Bekannt wurde Clancy durch seine U-Boot-Romane "Jagd auf roter Oktober" und "Red Storm Rising". Beides sind Romanvorlagen, die schon erfolgreich für populäre Umsetzungen als Computerspiele herhalten mußten. *al*



Wer das Schiff sichtet, darf's auch versenken (MS-DOS/VGA)



Gut!

Wer jetzt eine Art Über- "Silent Service" erwartet, wird bei Harpoon etwas enttäuscht. Hier werden auch weniger die Bordkanonenfetischisten als die Vollblutstrategen gefordert. 30 verschiedene Einheiten in Echtzeit über eine Karte dirigieren, ist halt nicht jedermanns Sache. Auf den ersten Blick wird man von den unzähligen Menüs von Harpoon regelrecht erschlagen. Wer sich aber erstmal in die Bedienung und das Handbuch eingewühlt hat, kann sich dem speziellen Flair von Harpoon nicht mehr entziehen. Die spielerische Handlung läuft schon fast ab wie ein Roman. Kurzum: Harpoon spielt sich einfach gut.



Gut!

Was? Wo? Wer hat geschossen? Man verliert bei 30 Einheiten so schnell die Übersicht. Gottlob läuft Harpoon in Echtzeit ab, sonst hätte man in kritischen Situationen kaum eine Chance. Man muß schon einen Hang zu Strategiespielen haben, um Harpoon zu mögen. Das Spiel ist irrwitzig komplex. Wo Larry Bond und Buchautor Tom Clancy ihre Finger drin haben, wird's eben happig; dafür bekommt man exzellent viel Stoff für sein Geld geboten. Ein Lob an die Programmierer: Es ist immer noch einfach zu bedienen. Außerdem muß man nicht schon Fan von Strategiespielen sein, um auf den Geschmack zu kommen. Mir ist 's schon wieder eine Note zu taktisch.

STECKBRIEF

Genre: Strategiespiel
Hersteller: Sixty-Tree, Zirka-Preis: 100 Mark (Diskette)

MS-DOS	ATARI ST
nicht geplant	nicht geplant
C 64	**MS-DOS**
nicht geplant	Grafik: 48% Sound: 20%
	POWER-WERTUNG: 70%

HEUTE SCHON GECRASHT?

Indianapolis 500

Bei PCs brummt meist nur der Lüftungsventilator gemütlich vor sich hin — doch mit dieser neuen Rennsport-Simulation werden dröhnende Motoren rasch zur dominierenden Soundkulisse. Bei "Indianapolis 500" treten Sie gegen 33 Computerfahrer an, um im gleichnamigen Rennklassiker den Siegerpokal zu gewinnen.

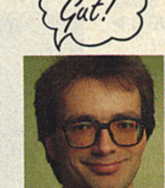
Zu Beginn sollte man ein paar Übungsrunden einlegen, um sich mit dem Fahrzeug vertraut zu machen. Drei unterschiedliche Flitzer stehen zur Auswahl. Viele Einzelheiten, wie Bereifung und Einstellung der Spoiler, wirken sich auf die Fahreigenschaften Ihres Autos aus. Hier muß probiert und geändert werden, bis sich der Wagen optimal fährt. Sie können dann gleich in ein Rennen einsteigen oder vorher versuchen, bei vier Trainingsrunden einen besseren Startplatz zu ergattern.

Das Rennen ist je nach Wahl 10, 30, 60, oder 200 Runden lang. Sie sehen die Strecke aus der Sicht des Fahrers in 3D. Das Tempo ist auf ATs berauschend; wer einen langsamen PC hat, kann auf einige grafische Details verzichten, um eine ordentliche Geschwindigkeit zu erreichen. Gesteuert wird mit Tastatur oder Joystick; die Gangschaltung erfolgt automatisch. Sie können jederzeit das Rennen anhalten und sich Wiederholungen von spektakulären Szenen aus sechs verschiedenen Blickwinkeln ansehen. Das lohnt sich insbesondere bei Unfällen: Die Freude ist groß, wenn man genüßlich aus der Vogelperspektive betrachten kann, wie der Crash mit dem Vordermann eine Massenkarambolage auslöste.

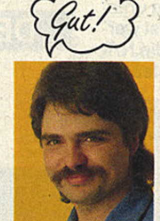
Je mehr Runden ein Rennen hat, desto häufiger müssen Sie Ihre Box aufsuchen. Hier gibt's frischen Sprit für den Benzintank und die Reifen, die sich im Rennverlauf abnutzen, können gewechselt werden.

Auf dem PC läuft das Programm mit CGA-, EGA- und VGA-Grafikkarten. Wer eine Adlib-Soundkarte in seinem Computer schlummern hat, wird mit besonders reißerischem Digi-Sound verwöhnt. Bedauerlicherweise sind zur Zeit keine Amiga- und ST-Umsetzungen geplant. *hl*

Start frei zum großen Rennen: Bis zu 200 Runden werden beim PS-Marathon gefahren (MS-DOS/VGA)



Die Wiederholungen der Kollisionen sind grafisch so toll gelungen, daß man anfangs mehr Zeit mit Unfallbauen und Angucken als mit Fahren verbringt. Spätestens, wenn bei einem besonders kunstvollen Zusammenstoß ein Wagen in die Tribüne segelt, ist Bombenstimmung garantiert. Bei soviel rasanter Crash-Action darf man nicht vergessen, daß sich die Programmierer viel Mühe mit den Simulations-Aspekten gegeben haben. Das Feintuning am eigenen Fahrzeug und die Boxenstops während eines Rennens haben ihren Reiz. Leider beschränkt sich das Programm auf die Indianapolis-Strekke; andere Rennpisten kann man nicht befahren. Und das schönste Rennspiel wird auf Dauer etwas öde, wenn man durch die immer wieder gleichen Kurven braust. Von diesem Wermutstropfen abgesehen ist Indianapolis 500 ein packendes PC-Rennspiel voller Tempo, Spannung und destruktivem Vergnügen.



Noch nie war das Autofahren so wundervoll wie heute. Hobby-Rennfahrer dürfen sich mal wieder so richtig austoben. Bei "Indy 500" kurvt man zwar immer um den gleichen Kurs herum und das 200mal, aber das Feeling ist unheimlich toll. Man hat richtig das Gefühl in einem mörderschnellen Rennwagen zu sitzen und nicht in einem keuchenden Trecker. Die 3D-Grafik fliegt in Windeseile am eigenen Wagen vorbei und der Sound bringt den kleinen PC-Lautsprecher zum Dampfen. Besonders gefiel mir die unglaublich gute Wiederholungsfunktion. Wer einen Crash baut, kann sich genüßlich in den Sessel zurücklehnen und das Geschehen aus verschiedenen Blickrichtungen Revue passieren lassen — wundervoll.

Zwar ist die Strecke immer dieselbe und nur drei Wagen und ein Schwierigkeitsgrad stehen zur Auswahl, aber dieses Programm darf in keiner Softwaresammlung fehlen.

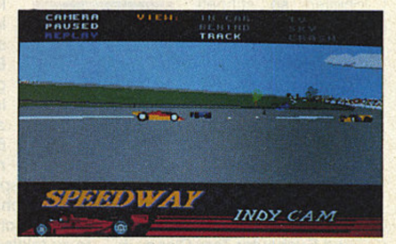
STECKBRIEF

Genre: Rennspiel
Hersteller: Electronic Arts, Zirka-Preis: 80 Mark

AMIGA	ATARI ST
nicht geplant	nicht geplant
C 64	**MS-DOS**
nicht geplant	Grafik: 82% Sound: 56%
	POWER-WERTUNG: 80%







Derselbe Unfall aus drei verschiedenen Blickwinkeln: Wenn schon Blechsalat, dann aber gründlich (MS-DOS/VGA)



In Erwartung des Balles lauert Bodo auf der Linie (Amiga)



Der Pfeil markiert den Spieler, den Ihr steuert (Amiga)

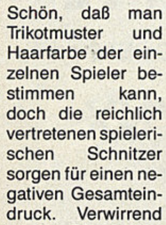
FLIEGENFÄNGER

B. Illgner's Soccer

Die Frage: "Bodo Illgner, was ist denn das für einer?" kommt nur über die Lippen von Fußball-Unkundigen. Kenner der Materie wissen, daß es sich bei Bodo um einen Torhüter handelt, der sowohl beim 1. FC Köln als auch bei der Nationalmannschaft zwischen den Pfosten steht und meist hält, was auf seinen Kasten zugerauscht kommt. "Bodo Illgner's Soccer" ist eine Fußball-Simulation, die in England programmiert wurde, aber den deutschen Keeper als Aushängeschild hat. Die Anleitung und alle Bildschirm-Texte wurden ins Deutsche übersetzt.

Sie steuern am meisten einen Feldspieler Ihres Teams; kommt das eigene Tor in Sicht, kann per Leertastendruck auch auf Torwartkontrolle umgeschaltet werden. Per Feuerknopfdruck wird geschossen; je länger der Knopf gedrückt wird, desto doller.

Eine eigene Liga darf zusammengestellt werden. Sie kann 4 bis 20 Teams enthalten. Alle Mannschafts- und Spielernamen, Spielzeit und Trikotfarben können geändert werden. *hl*





Schön, daß man Trikotmuster und Haarfarbe der einzelnen Spieler bestimmen kann, doch die reichlich vertretenen spielerischen Schnitzer sorgen für einen negativen Gesamteindruck. Verwirrend ist die Darstellung des Spielfelds: Bei Torszenen wird von oben nach unten; im Mittelfeld von links nach rechts gespielt. Ruckartig wird zwischen den Spielfeldteilen umgeschaltet und damit für Verwirrung gesorgt. Die Ballkontrolle ist nervig; kein Wunder, daß selbst der Computer ständig Bälle ins Aus kickt. Unmöglich ist die Umschaltung: Bis man zur Leertaste gehechtet ist, kullert so mancher Ball gemütlich ins Netz.

STECKBRIEF

Genre: Sportspiel
Hersteller: Empire, Zirka-Preis: 85 Mark

AMIGA	ATARI ST
Grafik: 35% Sound: 14%	Grafik: 35% Sound: 14%
POWER-WERTUNG: 31%	POWER-WERTUNG: 31%

C 64	MS-DOS
in Vorbereitung	nicht geplant

IM ANGESICHT DES TORWARTS

W. Trophy Soccer

Langsam aber sicher naht die nächste Fußball-Weltmeisterschaft. Dieses sportliche Großereignis reißt so manchen Programmierer in einen Fußball-Taumel. Der jüngste Vertreter der Grüner-Rasen-Software nennt sich "World Trophy Soccer". Runde für Runde kickt man sich bei einem WM-Turnier gegen immer stärkere Gegner vor. Zwei Spieler können auch gegeneinander ein Freundschaftsspiel bestreiten.

Das Spielfeld scrollt in alle vier Himmelsrichtungen und wird von schräg oben gezeigt. Seid Ihr im Ballbesitz, wird auf Feuerknopfdruck geschossen. Hat der Gegner das Leder, grätscht man ihm per Feuerknopf in die Beine. Taucht ein Spieler vor dem gegnerischen Tor auf, wechselt die Perspektive. Man sieht die Grafik jetzt aus der Sicht des Schützen, der ein schönes, großes Tor vor sich hat und das Leder nur noch am Torwart vorbeischlenzen muß. Umgekehrt seht Ihr das Geschehen aus der Torhüter-Perspektive, wenn der Computergegner vor Eurem Kasten auftaucht. *hl*





Die Sprites sind genau gezeichnet und die Sprachausgabe, mittels der der Schiedsrichter sich bemerkbar macht, kann sich hören lassen. Doch vor allem bei Steuerung und Spieltechnik muß World Trophy Soccer kräftig Federn lassen. Holpriges Gebolze steht auf der Tagesordnung; elegante Kombinationen kann man ziemlich vergessen. Zu zweit hat dieses actionreiche Fußballspiel zumindest einen milden Reiz, doch im Duell mit dem Computergegner kommt wenig Freude auf. Das sollten sich auch Fußball-Fans nicht antun. Auf dem Amiga gibt es mit "Microprose Soccer" und "Kick Off" bessere Alternativen.



STECKBRIEF

Genre: Sportspiel
Hersteller: Virgin, Zirka-Preis: 80 Mark

AMIGA	ATARI ST
Grafik: 58% Sound: 53%	in Vorbereitung
POWER-WERTUNG: 37%	

C 64	MS-DOS
nicht geplant	in Vorbereitung

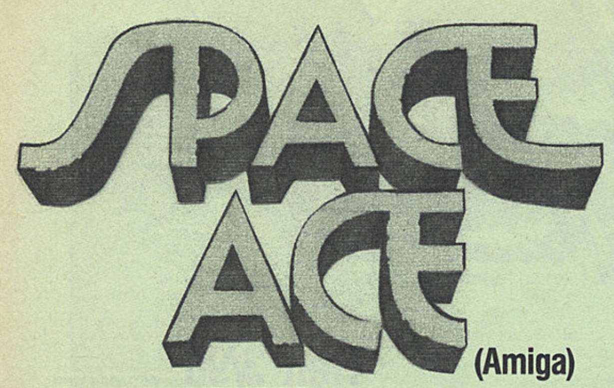


Es ist geschafft: ab sofort finden alle Power-Tips-Fans ihr eigenes "Heft im Heft". Wer will, kann die grünen Power-Tips-Seiten heraustrennen und sammeln. Mit der Zeit habt Ihr dann ein umfassendes Tips-Nachschlagewerk, um das Euch mancher beneiden wird.

Der Tip des Monats geht diesmal an Matthias Ortman aus Milano, der uns einen tollen Cheat für die Amiga-Version von "Space Ace" geschickt hat. Die Belohnung in Höhe von 500 Mark sind schon auf dem Weg zu ihm. Natürlich werden auch alle anderen veröffentlichten Beiträge honoriert. Schreibt also weiter fleißig an die *POWER PLAY*, denn gute Tips suchen wir immer: Schließlich müssen ab heute etliche Seiten mehr mit Tips gefüllt werden. *al*

Power-Tips

Verlag Markt & Technik
Redaktion POWER PLAY
Hans-Pinsel-Str. 2
8013 Haar bei München



Space Ace (Amiga)

Tip des Monats

Hier ist er — der unentbehrliche Tip für alle "Space-Ace"-Spieler. Um in den Genuß zu kommen, sich die sehenswerten Szenen einmal gemütlich reinzuziehen, startet Ihr erstmal das Spiel. Nachdem Eure Freundin in den Abgrund gestürzt ist, und der verrückte Blaue auf Euch zugeschossen kommt, haltet Ihr das Spiel mit der "Pause"-Funktion an. Jetzt tippt Ihr die Leertaste und dann das Wort

"Dodemodexter"

("Do Demo, Dexter") ein. Nun kann man sich gemütlich zurücklehnen und die Szenen an sich vorüberziehen lassen. Es sind etwa drei Minuten, die Euch geboten werden, dann ist das Spiel zu Ende. Mathias Ortmann aus Milano schickte uns diesen Tip zu.

Wer Space Ace auf die konventionelle Methode durchspielen will, dem helfen die Tips von Dirk Weber aus Berlin. Ihr bekommt zwar die Richtung angegeben, in die Ihr den Joystick drücken müßt, das richtige Timing müßt Ihr allerdings selber erahnen.

1) Nachdem Ace's Freundin von Borf gefangen wurde, wird Ace von Borf attakiert.
— Rechts (Ace springt hinter den Felsen)
— Links (Ace springt in die Mitte)
— Runter (Ace springt wieder hinter den Felsen und duckt sich)

2) Ace muß durch die Stampfer einer Maschine gelangen.
— Rechts (Ace bremst seinen Lauf)
— Links (Ace springt unter dem ersten Stampfer hindurch. Jetzt warten, bis der linke Stampfer runter und wieder rauf gegangen ist.)
— Links (Ace springt ein Stück nach links. Warten, bis der Stampfer wieder oben ist.)
— Links (Ace überwindet auch den linken Stampfer)

3) Ace wird von drei Schiffen angegriffen und muß fliehen.
— Runter (Ace weicht den Angriffen aus)
— Hoch (Ace rennt zu seinem Raumschiff)

4) Hier fliegt Ace mit seinem Raumschiff
— Hoch (Sonst zerschellt das Schiff am Boden)

5) Ace wird zum ersten Mal von einem Monster angegriffen.
— Feuer (Ace schießt auf das Monster)

6) Ace befindet sich auf der zerstörten Brücke. (Ein Stampfer macht Kleinholz)
— Rechts (Ace springt nach rechts. Warten, bis Ace sich duckt, dann)
— Hoch (Jetzt springt Ace über den Abgrund)

7) Hier bewegt sich eine Plattform auf und ab.
— Rechts (Ace springt nach einer Weile auf die Plattform. Warten, bis Ace die Plattform berührt, dann)
— Rechts (Ace rennt weiter nach rechts oben)

8) Ace rennt hier einen Steg entlang und wird von einem Monster angegriffen.
— Runter (Ace bremst ab. Bis kurz nach dem Monster warten, dann
— Rechts (Ace rennt weiter nach rechts oben)

9) Wie Punkt 8), nur seitenverkehrt.
— Runter (zum Abbremsen; bis kurz nach dem Monster warten, dann
— Links (Ace rennt weiter nach links oben)

10) Hier steht Ace auf einem Felsvorsprung und wird wieder von einem Monster angegriffen.
— Feuer (Ace ballert auf das Monster)

11) Hier muß Ace die Brücke überqueren, dabei wird er von zwei kleinen Monstern verfolgt
Warten, bis die Katzen zu sehen sind, dann
— Hoch (Ace überquert die Brücke)

12) In den folgenden Szenen muß man pro Bild immer nur eine Aktion auslösen. Grundsätzlich wartet man etwa ½ bis 1 Sekunde, dann handelt man.
Hier ist nun die Liste für das Labyrinth
— Hoch
— Rechts
— Hoch
— Rechts
— Links
— Links
— Rechts
— Hoch (Ace betritt jetzt das Raumschiff)

13) Borf attackiert Ace mit seinem Stab.
— Feuer (Ace wehrt den Angriff ab)

14) Wieder eine Attacke von Borf.
— Feuer (siehe 13)

15) Ein erneuter Angriff von Borf.
— Feuer (Ace schnappt sich den Stab)
— Rechts (Ace weicht dem Tritt Borfs aus)

16) Hier kreuzen sich Borfs und Ace' Stäbe.
— Feuer
— Runter (Ace duckt sich unter dem Tritt von Borf)

17) Ace liegt auf dem Rücken am Boden
— Feuer (Ace blockt den Angriff ab)

18) Borf schlägt erneut von links auf Ace
— Hoch (Ace springt über den Stab)
— Runter (Ace duckt sich unter dem Angriff)

19) Ace und Borf stehen sich gegenüber und Borf schlägt zu.
— Rechts (Ace duckt sich unter dem Angriff und rennt auf Borfs Rücken zu)
— Runter (Ace springt auf Borfs Rücken).

20) Ace sitzt auf Borfs Rücken. Mehrere kleine Monster kommen auf ihn zu.
— Warten, bis die Szene wechselt und Ace nach dem Seil greift)
— Links (Ace grabscht das Seil und schwingt sich weg)

21) Ace schwingt sich zu Kimberly auf die Plattform
— Warten, bis die Szene wechselt und die Seitenansicht erscheint
— Rechts (Ace springt von der Plattform über die Lava)

22) Borf schießt nun dreimal aus dem Infanto Ray
— Rechts (Ace weicht aus)
— ca. eine Sekunde warten, bis Ace an der Abzweigung ist
— Links
— Rechts (Ace duckt sich unter dem Strahl)

23) Die letzte Szene. Ace muß den Spiegel in den Strahl schieben.
— Links (Ace schiebt den Spiegel in den Strahl)
— Rechts (Ace schiebt ihn wieder zurück)

Hier endet der Einfluß des Spielers. Jetzt kommen noch ein paar Szenen, die völlig automatisch ablaufen.

Rock'n Roll (Amiga)

Das tolle Spiel um Kugeln, Schlüssel und Abgründe birgt einige Geheimnisse, die wir hier einmal genau entschlüsseln wollen. Volker Reinicke aus Moers hat sie entschlüsselt.

Der Cheat-Modus

Um einen Level anwählen zu können, muß man mehrere Dinge tun. Zuerst gibt man als Namen

"Rainbow Arts"

ein, worauf in der Anzeige

"OOOOOOOOOOOO"

erscheint. Nun gibt man, je nach gewünschter Levelnummer, einen Zahlencode ein. Er besteht aus mehreren Teilen und muß ein bestimmtes Format haben, nämlich

"ABXXCDEFXXBA".

Nicht erschrecken, das ist keine höhere Mathematik, sondern ganz einfach:

1. "AB" steht für den Level, den man spielen will. Level 5 wird mit "05" eingegeben. Level 10 heißt schlicht und einfach "10".
2. "XX" sind beliebige Ziffern.
3. "CDEF" müssen addiert den Level ergeben, den man spielen möchte. "1121" ist wieder Level 5, "2224" ergibt Level 10 (man könnte auch "9001" nehmen, das wäre egal).
4. "XX" sind wieder beliebige Ziffern.
5. "BA" jetzt vertauscht man die Zehner- und Einer-Stellen des Levels. Für Level 5 wäre das "50", für Level 10 "01".

Wenn Ihr jetzt das Spiel startet, kommt Ihr sofort in den gewünschten Level. Leider hört das Spiel nach dem vollendeten Level automatisch auf, außerdem dürft Ihr Euch bei so viel Schummeln nicht in die High-Score-Liste eintragen.

Die Musik-Box

— Wer sich einmal alle Musikstücke anhören will, tippt bei der Frage nach dem Namen

"Country"

ein. Daraufhin erscheint ein Menü, in dem man jedes Musikstück anhören kann.

Voller Durchblick

— Damit man die Karte benutzen kann, sammelt man sonst umständlich Kartensymbole

auf. Wenn Ihr als Namen "Magic Map" eintippt, erscheint die Karte nun in der höchstmöglichen Auflösung.

Die Warp-Zonen

Warp 1:

Im ersten Level gibt es hinter dem vierten Reparatur-Set in der oberen Ecke einen Abgrund, in den man nicht hineinfällt. Wenn man hier das Reparatur-Set benutzt, kommt man in einen Bonus-Level.

Warp 2:

Im zweiten Level gibt es eine Zone mit vielen Eiern. Wenn man sie im Uhrzeigersinn am Rand abfährt, kommt man in einen Bonus-Level, in dem man abräumen darf.

Warp 3:

Im dritten Level liegen rechts vom Startpunkt drei Reparatur-Sets. Diese muß man nur in der mittleren Reihe des Abgrundes rechts davon verlegen und schon ist man in Level 24.

Warp 4:

Im vierten Level gibt es eine Zone mit neun Eiern. Um dorthin zu kommen, muß man ein Reparatur-Set kaufen und es rechts neben dem mittleren Pfeil benutzen. Danach kann man über den Abgrund bis zur Zone mit den Eiern rollen, die dann noch zermatscht werden müssen, um in den elften Level zu kommen.

Warp 5:

Im sechsten Level gibt es einen Bereich mit vielen Ventilatoren. In der unteren Hälfte liegen drei Reparatursets, die man rechts unten — jeweils eines pro waagrechte Reihe — verlegen muß. Danach ist man im achten Level.

Warp 6:

Im 14. Level muß man ein "M" in der oberen linken Eierzone und ein "G" in der mittleren Zone reinrollen. Man darf kein anderes Ei dabei zerstören. Das Muster sieht so aus:

```
+ + + + +   + + + +
+   +   +   +
+   +   +   + + +
+       +   +     +
+       +   + + + +
```

Danach gelangt man in den achtzehnten Level.

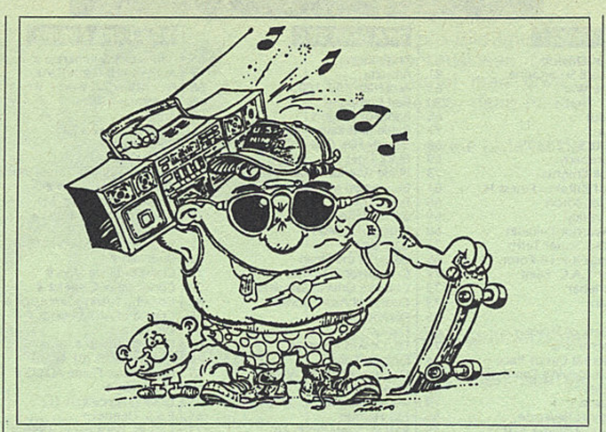
Warp 7:

Im 27. Level liegen kurz vor dem Ausgang vier kleine Bälle. Jeder dieser Bälle muß in die Mitte seiner Seite gebracht werden und dann in den Abgrund gestoßen werden. Danach kommt man in den — nicht zu glauben — siebten Level.

Warp 8:

Im siebten Level muß man zwei kleine Bälle an die richtigen Position bringen. Um in die Zone mit den beiden Bällen zu kommen, muß man die Bombe benutzen, die man automatisch bei dem Warp von Level 27 in Level 7 mitbekommen hat. Danach stößt man den linken Ball in den linken Abgrund und kommt so in den 30. Level.

al



Mit Musik geht alles leichter...

Leisure Suit Larry III

Uta Hervol aus München ist eine der eifrigsten Sierra-Spielerinnen, die in der Software-Szene zu finden sind. Sie war die Erste, die uns eine komplette Lösung zu "Leisure Suit Larry III" schickte.

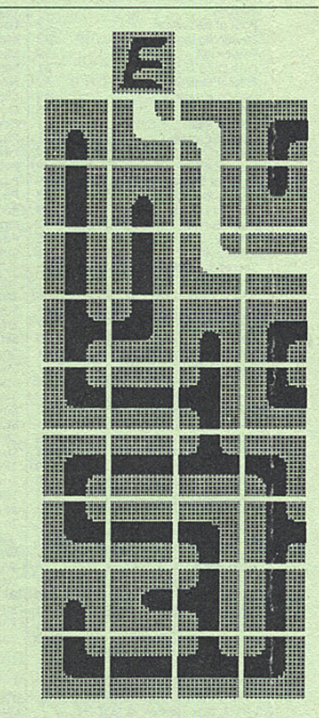
Larrys Abenteuer

Am Aussichtspunkt zu Beginn betrachtet Larry andächtig die ihm zu Ehren errichtete Gedenktafel, bevor er sich für die kommenden Abenteuer mit einem Blick durch das linke Fernrohr stärkt. Ein Besuch bei seiner Frau Kalalau ist unerfreulich, aber für den weiteren Verlauf des Spieles unumgänglich.

Frei, ohne Job, aber wieder ganz der alte Larry, nur etwas beleibter, nimmt er zunächst das abgebrochene Granadilla-Holzstück an sich, bevor er bei einem Blick in die Postbox vor seinem ehemaligen Zuhause seine neue Kreditkarte entdeckt. Am Strand trifft Larry dann auf eine Frau ganz nach seinem Geschmack (er steht nun mal auf Marlene Charell) und schenkt ihr nach einem längeren Gespräch die Kreditkarte. Als Gegengeschenk erhält er — unter anderem — ein Messer. Nachdem Larry das Messer an der Casino-Treppe geschärft hat, schnitzt er aus dem Holzstück ein typisches Insel-Souvenir. Vor "Chip'n' Dale's" schneidet er sich etwas Inselgras, beim Blick links durch die Felsöffnung entdeckt er Orchideen und flechtet daraus einen "lei". In den hoteleigenen Umkleidekabinen tauscht er seinen Freizeitanzug mit dem handgewebten Grasrock aus. Vom Waschbecken nimmt er die Seife mit und begibt sich erneut zum Strand, diesmal als Souvenir-Verkäufer ... und hat Erfolg.

Nach erneutem Kleiderwechsel findet er am Strand das zurückgelassene Handtuch von Tawni, nimmt und benutzt es. Braungebrannt beschließt Larry, sich die Casino-Show anzusehen. Nach einer kleinen Bestechung zeigt er seine Karte in Form seiner persönlichen "Nontoonyt-Tonite"-Ausgabe (give money, show pass) und gibt die gewünschte Kartennummer an. Nach der Show erfährt er bei einem Gespräch mit Cherri, dem Star des Abends, daß er sie mit seinem Stück Land glücklich machen könnte (talk land). Bei seinen Anwälten regelt er alles, sobald er mit penetrantem Fragen an Roger vorbeigekommen ist und bekommt dann letztendlich — nach kurzem Verlassen des Büros — vom sehr beschäftigten Roger die gewünschte Bescheinigung. Von Cherri bekommt er dafür eine heiße Belohnung, die mit einem Tanz auf der Bühne und vielen Dollarscheinen endet. Vor lauter Begeisterung, daß er das benötigte Geld für die Scheidung besitzt, rennt er in den Show-Klamotten zu seiner Anwältin, wo ihn nach Zahlung der gewünschten Summe ein weiteres Abenteuer erwartet.

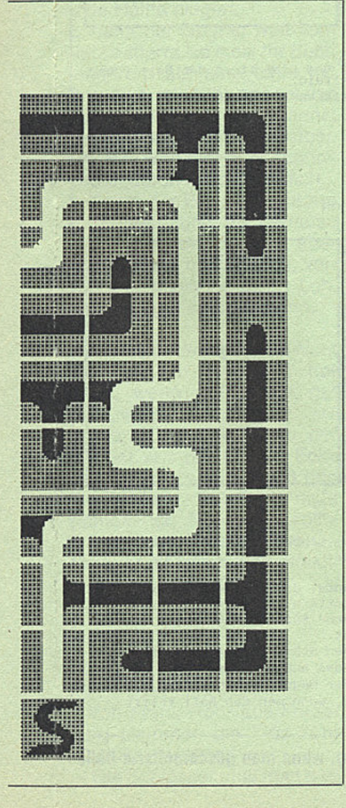
In der Scheidungsvereinbarung entdeckt er Suzi's Mit-



Quer durchs Bambuslabyrinth in "Larry III"

gliedskarte für Fat City und beschließt, endlich etwas gegen seinen Wohlstandsbauch zu unternehmen. Beim Umdrehen der Karte entdeckt er die Schranknummer und einen Hinweis auf die Kombination (jeweils die Seitenzahl der Anzeigen im "Nontoonyt-Tonite"). Seinen Schrank findet er, indem er zweimal rechts, dann zweimal links, wieder rechts, zweimal links und nochmals zweimal rechts abbiegt. Larry zieht die Sportkleidung von Suzi an, schließt den Schrank und begibt sich zum Bodybuilding. Vier verschiedene Übungen, jeweils siebenmal exerziert, machen aus ihm einen noch attraktiveren Junggesellen (!). Anschließend begibt er sich zur Abrundung des Gesamtbildes mit dem Handtuch zur Dusche, froh, Seife benutzen zu können. Nach Gebrauch des Handtuches und Ganzkörperbesprühung mit Deodorant springt Larry erneut in seinen Anzug, bereit für neue Abenteuer. Diesmal benützt er die Karte, um zu Bambi ins Aerobic-Studio zu gelangen. Er kann ihr nach längerem Gespräch bei ihrem Video helfen ... und auch Bambi zeigt sich äußerst dankbar.

Total geschafft begibt Larry sich zur Entspannung ins Cabaret und schaut sich das ganze Programm an. Weitere Zerstreuung erhofft er sich in der Piano Bar des Casino's — und findet seine Traumfrau. Er versucht, ein Treffen mit Patti zu vereinbaren, was ihm dann auch durch Vorzeigen der Scheidungsurkunde und Überreichen eines neuen Orchideenkranzes gelingt. Für seine klare Aussage, Liebe mit ihr machen zu wollen, erhält er ihren Zimmerschlüssel. Mit einer Flasche Wein aus dem Cabaret und nach einem kurzen Gespräch mit dem Mann am vorderen linken Tisch nimmt Larry den Aufzug in den neunten Stock und beendet seinen Auftritt mit Gebrauch des Weines.



Patti auf Reisen

Patti nimmt nach dem ersten Schock die Flasche Wein an sich, zieht Slip, Perlon-Strümpfe, BH und ihr Kleid an und macht sich auf die Suche nach ihrem Larry. In der Piano Bar nimmt sie den Zauberstift von der links stehenden Tafel an sich, vom Klavier ihre Trinkgelder. Bei den Umkleidekabinen füllt sie die Weinflasche mit Wasser und trinkt auch noch einen kleinen Schluck gegen ihren großen Durst. Ihr letztes Geld und ihre Höschen läßt sie bei Dale in "Chip'n'Dale's", die sie angeheizt von dessen Show auf die Bühne wirft. Ein Gespräch mit Dale erweist sich als wenig nützlich, sie beschließt, sich alleine auf den Weg durch das Bambusdickicht zu machen.

Sie geht an der zweiten Abzweigung nach rechts bis zur nächsten Kreuzung, von dort biegt sie wieder rechts ab, schlägt dann aber bei nächster Gelegenheit den nach links abzweigenden Weg ein — und überwindet das Dickicht. Unterwegs hält sie sich mit ihrem mitgenommenen Wasser am Leben. Bei der Schlucht angekommen, nimmt sie zuerst einen kräftigen Schluck Wasser an der Stelle, wo sich der Fluß vor dem Bogen nach rechts ausdehnt. Sie zieht ihre Strümpfe aus, bindet sie um den Felsen und landet auf einem Felsvorsprung inmitten des tiefen Canyon mit zwei Palmen und seltsamen Pflanzen. Beim Pflücken und Essen oder Rauchen der Blätter erinnert sie sich an die Folgen — leider zu spät. Besser und legaler wäre die Anfertigung eines Hanfseiles gewesen.

Ein Erklimmen der Palmen bereichert sie neben der schönen Aussicht um zwei Kokosnüsse. Nun wirft Patti das Seil

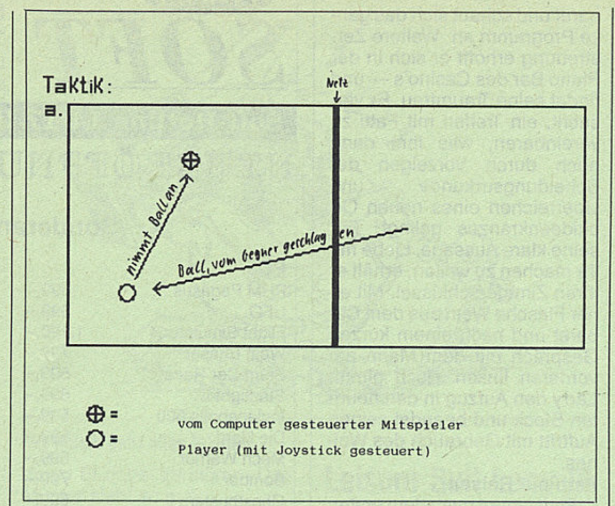
um den auf der gegenüberliegenden Seite des Canyon befindlichen Felsen und bindet es nach erfolgreichem Wurf um die Palme. Danach zerreißt sie ihr Kleid und bastelt sich daraus als gewitzte Frau einen Sicherheitsgürtel, bevor sie sich auf den Weg nach drüben macht. Glücklich angekommen, wird sie von ihrer weiteren Suche nach Larry durch ein Wildschwein abgehalten. Sie entledigt sich ihres BHs, steckt die Nüsse in denselben und benutzt ihn als Schleuder mit niederschmetternder Wirkung. Nun trennt sie nur noch ein Fluß mit reißender Strömung von ihrem Larry. Sie benutzt das im Wasser liegende Stück Holz zum weiteren Fortkommen (use log, mount log !!!). Als alter Arcade-Gamer überwindet sie die nächsten Hindernisse in gewieftem Zick-Zack-Kurs und ihre anschließende Gefangennahme unter Zuhilfenahme des Zauberstiftes. Beim Finale Grande mit ihrem heißgeliebten Larry und weiteren Bekannten gelingen ihr nochmals 40 Punkte durch Beenden der Schwerelosigkeit. Das ist eine Frau! *al*

Beach Volley

Von Jan Peters aus Rhaudenfehn stammen Tips und Karten zu "Beach Volley" — viel Spaß und gutes Baggern.

Allgemeine Tips

Es ist wichtig, oft die Positionen zu wechseln und vom Angriff in die Abwehr überzugehen. Das ist vor allem in höheren Levels sehr wichtig, da dort die Mannschaft ein fast perfektes Positionsspiel betreibt und auch fast jeden geschmetterten Ball erreicht.



Wie nimmt man den Ball am besten an? Die Grafik gibt Euch darüber Auskunft

Schlagen — aber richtig

Aufschlag:

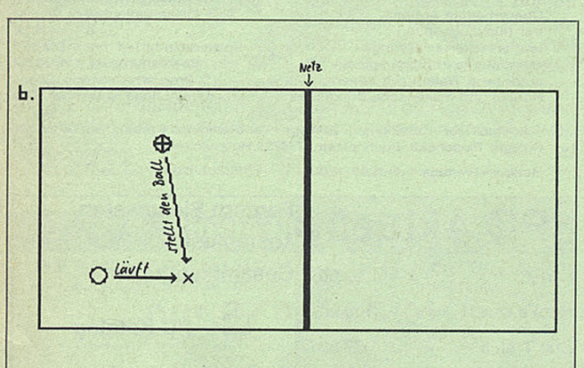
Er hat nach Erfahrung von Jan keinen großen Einfluß auf das Spielgeschehen. Auch wenn man die Position verändert, von der man aufschlägt, steht ein Spieler aus der anderen Mannschaft immer richtig, um den Ball anzunehmen. Man bleibt am besten in der Mitte stehen, wirft den Ball hoch und springt los, um den Ball am höchsten Punkt zu treffen. Dadurch wird der Ball deutlich schneller.

Wenn man den Ball trifft, bewegt man den Joystick nach rechts oder links. Dadurch bekommt der Ball eine gewisse Schlaglänge. Man kann die Länge durch Bewegen der Joysticks wie folgt verändern:

nach oben: Er wird kurz
nach unten: Er wird sehr kurz
nach links: Er wird kurz
nach rechts: Er wird ziemlich lang

Schmetterball:

Wenn man in einer guten Position zum Schmettern ist (Zone Eins), und der Ball wird einem zugespielt, so springt man hoch, wenn der Ball kurz vor dem Erreichen des höchsten Punkts ist. Dann muß man nur noch den Feuerknopf im richtigen Moment drücken und die Art des Schlages bestimmen.

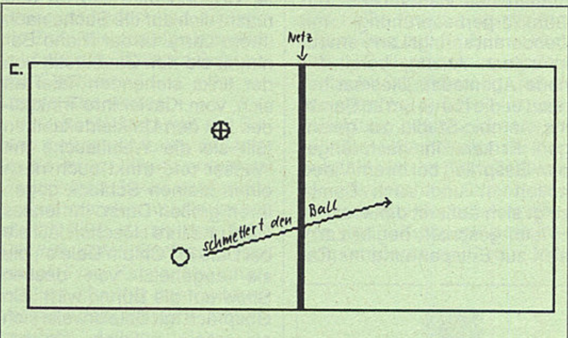


X= bestimmter Punkt auf dem Spielfeld

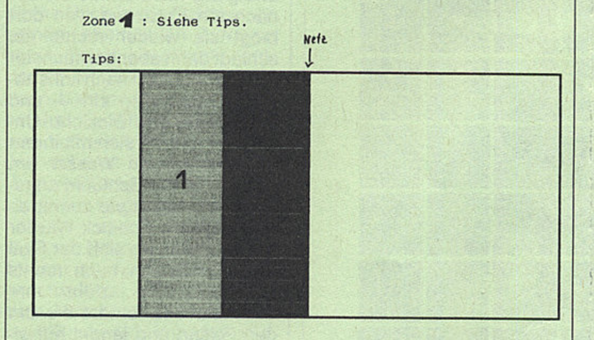
a. Der Ball wird vom Gegner in ihre Hälfte geschlagen. Sie (Player) nehmen den Ball an, indem sie ihn zu ihrem Mitspieler "baggern".
b. Sie laufen in die Zone 1, bleiben stehen und warten dort auf den Ball. Ihr Mitspieler "pritscht" ihnen den Ball hoch zu.

Zone 1 : Siehe Tips.

Zonenspiel: Je näher ihr an Punkt 1 steht, desto sicherer gelingt ein Schmetterball.



c. Sie stehen in der Zone 1 und schmettern den Ball rüber in das gegenerische Spielfeld. Der Ball müßte nun unereichbar im gegnerischen Feld landen.



Zone 1: Wenn man in dieser Zone zum Schmettern kommt, ist der Punkt fast schon sicher.

Zone 2: In dieser Zone ist die Chance, den Ball tödlich in des Gegners Hälfte zu schmettern, wesentlich geringer, da ein gegenerische Spieler fast immer schon zum Block bereitsteht. Wer hier einen erfolgreichen Schmetterball schlagen will, muß den Sprung bzw. das Schlagen des Balles so verzögern, daß der Gegner schon wieder auf dem Weg nach unten ist, wenn man den Ball trifft.

Das richtige Zuspiel ist enorm wichtig, wenn man geschmetterte Bälle verwandeln will

nach oben: Er wird kurz
nach unten: Er wird kurz
nach links: Lob
nach rechts: Er wird sehr lang

Wenn man zu früh zum Schmettern angesetzt hat und den Ball nicht trifft, sondern an ihm vorbeisegelt, darf man nicht noch einmal springen. Man bleibt vielmehr auf dem blauen Punkt stehen und wartet auf den Ball — und baggert ihn dann rüber. Dasselbe gilt für zu flache Zuspiele des Mitspielers, bei denen man beim Hochspringen den Ball verpaßt.

Block:

Der Spieler der Gegner, der Euren Ball annimmt, wird auch danach schmettern. Auf ihn müßt Ihr Euch besonders konzentrieren. Ein wichtiges Kriterium für einen Block ist, daß Ihr schaut, wo der "Schmetterer" steht.

1. Ihr müßt auf einer Linie mit ihm stehen. Auch solltet Ihr ganz am Netz sein, um den Ball sofort blocken zu können. Steht der Gegner direkt am Netz, stellt Ihr Euch genau vor ihn. Wenn er zum Sprung ansetzt, springt Ihr auch nach oben. Nun müßte der Ball entweder auf dem Boden des gegnerischen Spielfelds ankommen (was aber Seltenheitswert hat) oder im hohen Bogen durch die Luft in die gegnerische Hälfte fliegen.

2. Steht der Gegner weit vom Netz entfernt, so stellt Ihr Euch wiederum auf eine Linie mit ihm. Nun müßt Ihr aber etwas früher springen, denn sonst geht der Ball über Euch drüber. Der Ball wird hier sehr schnell und dadurch sehr gefährlich.

3. Wenn der Gegner dicht am Netz steht, und Ihr genauso vorgeht wie bei Punkt 1, aber etwas früher hochspringt, versucht er meistens einen Lob, den man gut erlaufen kann.

Hecht:

Den Hecht wendet man nicht sehr oft an. Eigentlich nur dann, wenn man nicht gut sieht, wo der Ball hingeht. Das ist dann der Fall, wenn der Gegner aus der oberen Ecke des Spielfelds aufschlägt und das untere Spielfeld nicht sichtbar ist. Ansonsten sollte man besser einen Block versuchen, er ist wesentlich effektiver. *al*

Ultima I

Von Frank Röhr aus Fredeburg stammen die Tips zum Klassiker "Ultima I".

— Die Schlösser muß man aufsuchen, um dort von den Königen Missionen zu erhalten. Erhält man den Auftrag, ein Wesen zu beseitigen, so geht man in die Dungeons. Soll man einen Gegenstand suchen, so findet man ihn mit Sicherheit in einem der "Türme". Hier werden die Charakter-Werte erhöht: sowohl im "Turm" als auch im Schloß, wenn man ins Schloß zurückkehrt. Tötet man ein Monster und kehrt ins Schloß zurück, so erhält man einen der vier Gems. Wenn man alle vier besitzt, kann man die Zeitmaschine starten.

— Um "Space Age" zu werden, kauft man sich bei einem Transport-Shop ein Shuttle (nicht jeder hat gerade eines im Angebot). Dann startet man mit dem Befehl "Board Ship" und fliegt ins All. Man sollte jedoch einen "Vaccum Suit" tragen, da man sonst in den Stationen leicht davonfliegt. Jedes Docken an eine Station kostet Geld, also vorher gut mit Gold eindecken. Achtung, nur ein Shuttle hat Hitzeschilde. Man braucht sie unbedingt, um nach Sosaria zurückzukehren. Um Space Age zu werden, muß man außerdem zwanzig Aliens abschießen. Man findet sie, indem man die Taste "I" drückt und mit "H" in den Hyperraum startet. Dabei auf Schild und Treibstoff achten.

— Ist man heil auf Sosaria gelandet, geht man zum "Castle of Olympus" und macht etwas, was alle anständigen Avatars erschauern läßt: man killt den Jester (und eventuell lästige Leibwachen). Dann probiert man mit "Unlock" den Schlüssel an den Zellentüren aus, bis man die richtige gefunden hat. Sollte der Schlüssel nicht passen wollen, verläßt man das Schloß, betritt es wieder und probiert den Schlüssel erneut an allen Türen aus. Der Lohn der Mühen ist eine Prinzessin.

— Nach den Worten des Barkeepers muß man den Titel eines Space Age innehaben und im achten Level stehen, um die Zeitmaschine zu bekommen. Sie steht im "Sign Post". Nach Betreten der Zeitmaschine steht man vor Mondain, der gerade am "Evil Gem" herumzaubert. Man irritiert ihn zunächst mit der klassischen "Haudrauf"-Methode. Verwandelt er sich in eine Fledermaus, verfolgt man ihn in eine Ecke und schlägt solange, bis die Schift "Mondain is dead... or is he?". Man schlägt noch ein paarmal auf den zähen Brocken, um ihn abzulenken. Dann nimmt man mit "Get" den "Evil Gem". *al*

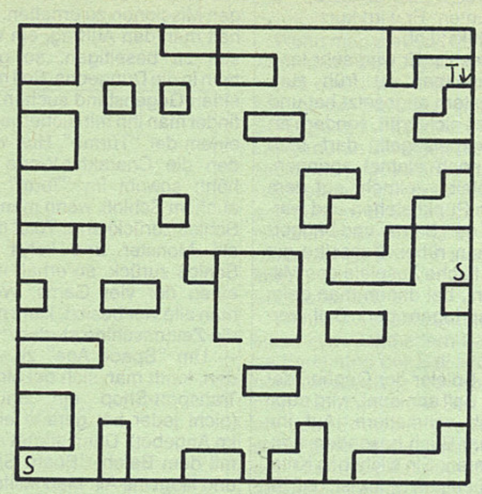
Dragon Wars

"Dragon Wars" ist mindestens so gehaltvoll wie sein Vorgänger, das Kult-Programm "Bard's Tale". Holger Brömmelsiek aus Düsseldorf hat das Spiel schon gelöst und schreibt uns seine Erfahrungen mit dem Riesen-Rollenspiel. Die Karten hat uns Peter Zilling aus Offingen geschickt. Viel Spaß beim Spielen und vor allem eine starke Party!

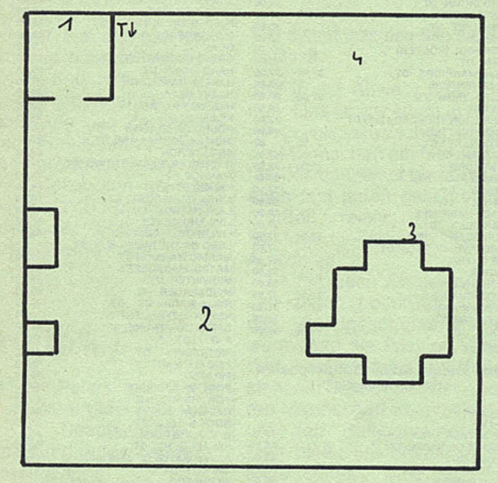
Charakterfrage

— Das erste Problem stellt sich dem Spieler, wenn er möglichst gute Charaktere erzeugen will. Am besten spezialisiert man zwei Charaktere aufs Kämpfen und zwei aufs Zaubern. Um zu Beginn des Spiels die Skill-Punkte gut zu verteilen, sollte man beide Magier erst mit Low Magic ausstatten und dann je einen auf "Druid" bzw. "High Magic" spezialisieren lassen. So spart man eine Menge Punkte. Die "Sun Magic" sollten beide Zauberer lernen, da sie die stärkste im Spiel ist.

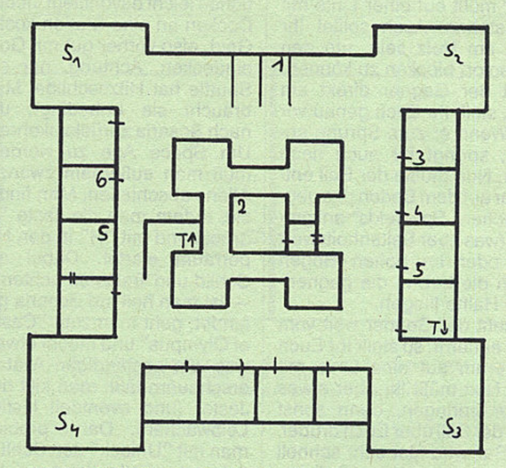
— Alle Charaktere sollten schwimmen können. Je einer sollte den Skill "Climb", "Track", Lockpick" und "Hide" beherrschen. Schließlich muß auf jeden Fall von einem der



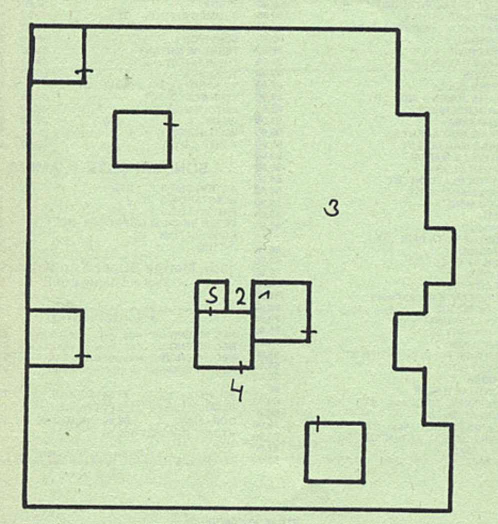
In den "Ruins" findet ihr Treppen zum Dungeon



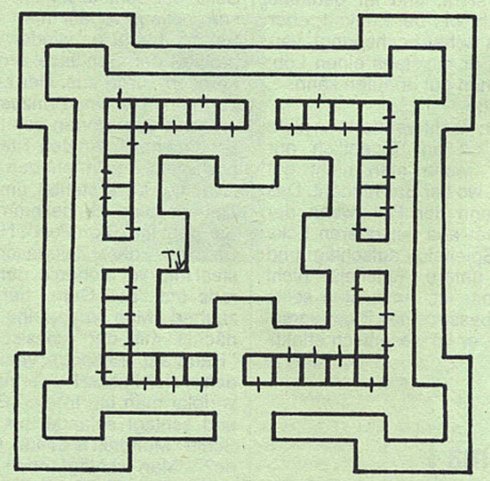
Zauberhaftes im "Mystic Wood"



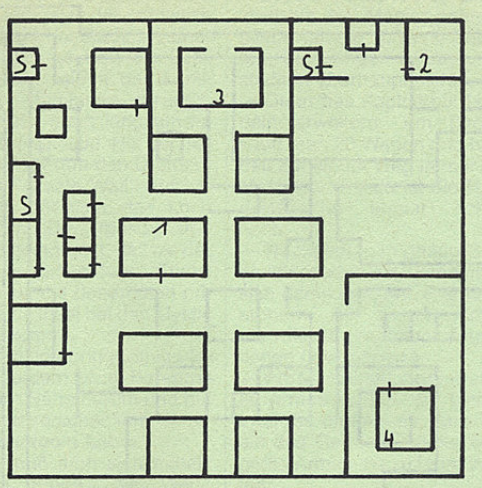
"Undercity" mit massig Monstern



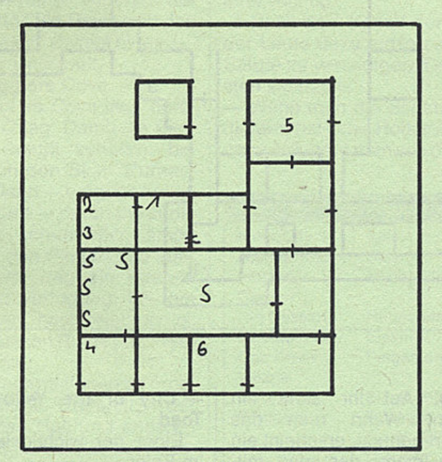
Schlägerei im "Slave Camp"



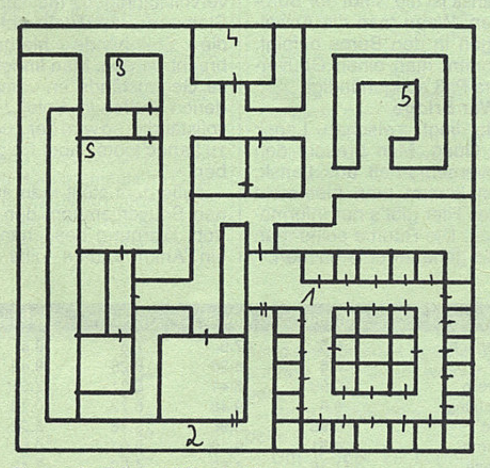
Die Bürokratenstadt "Lansk"



In "Phoebus" trefft ihr auf Mystalvirsion



Eine Menge Statuen im "Slave Estate"



Der zweite Teil von "Phoebus"

vier Helden "Lore" und "bureaucracy" gelernt werden.

— Für die Magier ist "Spirit" die wichtigste Eigenschaft. Sie hat direkten Einfluß auf die Spellpoints. Kämpfer sollten auf Stärke und Geschicklichkeit achten. Die Waffenskills kann man verteilen, wie man will; allerdings sollte man den Faustkampf auf den Wert 1 setzen, da man zu Beginn des Spiels ohne Waffen dasteht.

Ortskundige leben länger

— Das Purgatory

Es gibt viele Wege, das Purgatory zu verlassen. Man kann durch die "Apsu Waters" im Westen der Stadt in die "Magan Underworld" gelangen. Man kann sich auch als Sklave verkaufen lassen und aus den Minen ausbrechen. Der dritte Weg führt durch eine Geheimtür im nordwestlichen Turm zwischen die Stadtmauern. Außerdem kommt man durch eine weitere Geheimtüre im Südwesten. Vorher sollte man jedoch in Purgatory's Bar neben vielen Informationen Ulric mitnehmen. Wenn man Humbaba im nordöstlichen Turm besiegt, bekommt man 1000 Credits Belohnung, die man bei Clopin Trouillefou abholen kann. Wenn man in der Arena siegreich kämpft, bekommt man die Citizen Papers, die später noch wichtig sind.

— Slave Estate

Das Slave Estate befindet sich im Norden der Insel Forlorn. Hier gibt es viele Statuen.

— Slave Camp (Forlorn)

Hier bekommt man eine Masse Informationen. Man sollte sich freundlich verhalten.

— Ruina (Forlorn)

Hier findet die Party einige Ausrüstungsgegenstände, z.B. ein Feuerschwert, wenn man die Guardian Snake erledigt hat. Die Spuren kann man mit "Tracking" verfolgen, sie führen zu einer Stelle, an der man mittels Krafteinsatz (ruhig mehrmals versuchen) eine Treppe zum Vorschein bringt. Diese Treppen führen in das Dungeon Tear Ruins.

— Tear Ruins

Bei fast jeder Meldung "Your footsteps sound hollow here" ist ein Schatz in der Nähe. Untersucht Eure Umgebung auf Geheimtüren. Einer dieser Räume birgt den Zugang zur Unterwelt.

— Brücke zwischen Purgatory und "Isle of the Sun"

Habt Ihr die Citizen Papers dabei?

— Phoebus

Im Tempel kämpft man gegen den Priester Mystalvision und seine Truppen. Ob man nun gewinnt oder nicht, man wird immer eingesperrt. Berengaria öffnet jedoch die Türe nach einiger Zeit: Nichts wie weg. Um an der Wache vorbeizukommen, benutzt Ihr den Skill "Hide". Den verschütteten Gang kann man "er-climb-en". In der Kneipe bekommt die Party wichtige Informationen.

— Mystic Wood

Er befindet sich in der südlichen Ecke der Sonneninsel. In der nordöstlichen Ecke des Waldes steht ein Tempel, in dem eine Statue von Enkidu steht. Wenn man "Spirit" benutzt, erscheint Enkidu und möchte mit jemand ringen. Das sollte der Charakter mit dem größten Stärke-Grad tun. Wenn man ihn besiegt, wird man mit ein paar Druid-Sprüchen belohnt.

Die Quelle an einer der Tempelmauern ist ein weiterer Zugang zur Unterwelt, wenn Ihr nach unten klettert.

Auf die kleine Insel kommt man nur mit den Golden Boots (wie man diese bekommt, folgt später). Auf ihr steht ein Schrein. Wenn man das Schwert benutzt, erscheint ein Enkidu-Totem, das man mitnehmen sollte.

— Lansk

Lansk ist die Stadt der Bürokraten: Wenn man die Anweisungen in den Büros befolgt, bekommt man einen Gouverneurs-Paß ausgehändigt.

— War Bridge

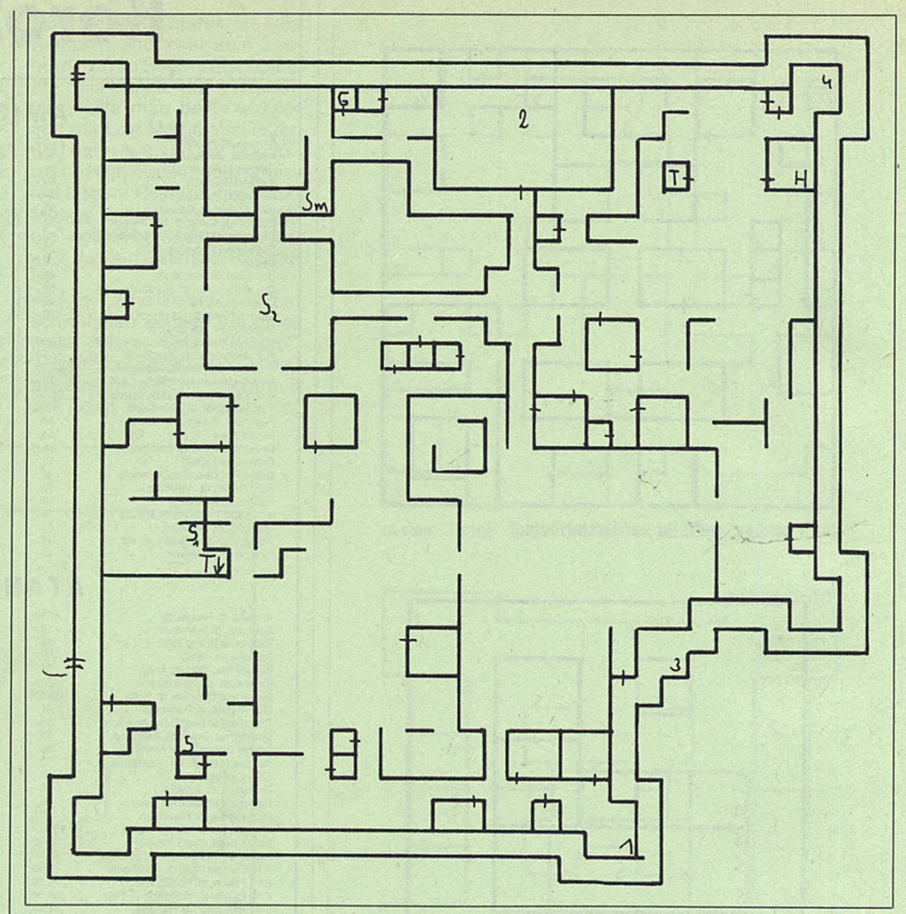
Sie liegt zwischen Lansk und Quag. Man braucht den Gouverneurs-Paß aus Lansk, sonst kommt man hier nicht weiter. Hier gibt's nur Informationen. Die Räume sollte man etwas genauer untersuchen.

— City of the Yellow Mud Toad

Einer der wichtigsten Orte im Spiel.

Hier steht der Sockel von Lanac'toors Statue. Um sie zu vervollständigen, müssen die Steinarme, der Steinkopf und die Steinhände hierhergebracht werden. Man findet diese Gegenstände an verschiedenen Stellen im Spiel. Ist sie vollständig, so wird der Zugang zu Lanac'toors Labor freigegeben.

Außerdem stößt man auf einen Souveniershop, den man trotz Warnung besuchen und ein "Ankh" kaufen sollte.



Eine Menge Wege führen aus dem Purgatory

	Infant	Kavell	Artell	Aufklärung
Mensch	8.5	7.5	7.5	8.5
Elf	6.5	8.38	8.28	9.42
Zwerg	10.99	6.41	6.31	7.31
Halbling	6.5	9.48	6.72	10.18
Orc	9.98	5.96	5.46	8.02
Gnom	4.51	9.10	9.04	10.54
Riese	11.18	4.62	4.52	7.46
Troll	10.94	4.88	4.91	7.54
Oger	10.62	5.27	4.97	7.54
Zwark	5.10	9.56	9.48	10.18

Das Wichtigste in Mud Toad ist der Tempel in der nordwestlichen Ecke der Stadt. In seiner Nähe befindet sich ein Lock ("frissure"), durch das kontinuierlich Schlamm sprudelt, so daß die Stadt langsam im Schlamm versinkt. Hat der fixe Heimwerker nun den Druidenspruch "Create Wall" auf Lager, so läßt sich das Loch schließen. Die Priester sind derart beeindruckt, daß sie der Party nette goldene Stiefel schenken, mit denen man prima auf die Insel bei den Mystic Woods kommt.

Die Kneipe bringt einige Infos, außerdem hängt Berengaria in der Nähe herum und hat Spells zu verschenken.

— Lanac'toors Labor

Hier muß man sich mittels "Soften Stone" die Wege selbst graben — es gibt eine Schatzkammer mit Zaubersprüchen (unter anderem der praktische "Kill Ray") und den "Spectacles". Es gibt einen Zugang zur Unterwelt.

— Smugglers Cove

Smugglers Cove liegt nördlich von Quag. Damit die Piraten überhaupt zuhören, benutzt man den Skill "Bureaucracy". Dann — entgegen allen Warnungen — durch die südliche Türe gehen. Hier kämpft man mit den Piraten, hat aber nach dem Sieg ein Piratenschiff zur Verfügung. Mit ihm kann man nach Necropolis, Rusic, Sunken Ruins und Freeport segeln.

Mehr Informationen zu Freeport, Lansk Undercity, der Dwarf Clan Hall und anderen Orten folgen in einer der nächsten Power-Tips-Ausgaben. *al*

Rings of Medusa

Niklas Oldiges aus Bielefeld hat nach langem Spielen Tabellen für "Rings of Medusa" zusammengestellt.

Allgemeine Tips

— Zuerst einen Kredit nehmen und mit Höchsteinsatz im Casino spielen. Nach jedem Gewinn speichern. So läßt sich ein gutes Start-Kapital ansammeln.

Drache	Zauber	Bogens
8.5	6.5	8.5
8.24	8.3	8.94
8.87	4.08	8.6
8.4	5.22	9.14
8.16	5.02	7.46
8.16	9.5	9.62
8.04	3.82	6.44
8.14	4.06	6.72
8.28	4.38	7.20
8.30	8.90	9.56

◀ Tabelle 1 — Welche Charakter-Attribute

60 bis 70 Zauberer sowie zwei bis drei Magier nehmen (siehe Tabelle 1), keine Soldaten. Sie bringen im Anfangsstadium überhaupt nichts.

— Dann das Kapital mit Handeln erweitern. Am besten kauft man 20 Wagen und handelt auf einem Weg immer mit Maschinen — da ist die Handelsspanne immer schön hoch.

— Nachdem man genug Geld erwirtschaftet hat, kann man sich daran machen, Städte zu erobern. Am besten nimmt man die mit geheimen Informationen über Schätze.

— Am Monatsanfang eine starke Armee kaufen, am besten zwei bis dreimal so stark wie die des Gegners. Lieber eine große Armee als zu teure Waffen.

Bei der Armee sind vor allem die Drachenreiter und die Artillerie wichtig.

— Nach dem Kampf den Rest der Leute dazu einsetzen, die Städte zu verteidigen. Dort kosten sie nichts.

— Wenn man die Schatzkoordinaten hat oder Rohstoffe suchen will, geht man so vor: Erst speichern, dann 1000 bis 2000 Aufklärer anheuern, anschließend die genaue Lage herausssuchen und dann wieder laden.

— Beim Rohstoffkauf hilft Tabelle 2.

— Um Kampf zu vermeiden, blufft man besser. Bei einer

Stadt	Produkt
Inner City	Äpfel
Joshua Town	Salat
Indians Garden	Milch, Käse
Hot Dessart	Hühnchen
Mountain City	Eisen
Oak Creek Village	Pergament
Maia City	Eisen, Silber
Porttown	Diamant, Eisen, Silber, Drogen.
Mallou Town	Fische
Palm Village	Eisen
Sioux City	Eisen
Gladstone	Eisen, Diamant, Leder
Loyala	Weizen
Rock o.t.	Nitril,
Falcons	Schweine
Daredeivil Don	Bier
Lonely Village	Maschinen
Incline Village	Sklaven
Porto de Chianti	Rind, Eisen

Tabelle 2 — Welche Stadt produziert was?

Niederlage lädt man den gespeicherten Spielstand und macht weiter. Wer nicht gespeichert hat, macht ein paar Tausender locker.
— Beim Anwerben der Schiffsbesatzung immer eine Lohnstufe höher gehen und dann die interessantesten nehmen (Auch wenn es nur einer ist. So spart man viel Geld).
— Seeschlachten immer vermeiden.
— Es gibt drei große Inseln. Sie sind nicht einfach zu finden. Hier die Positionen

73 S — 168 E
61 S — 38 E
68 N — 92 W

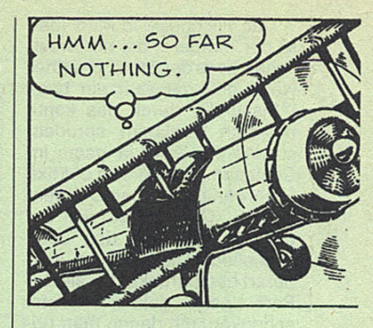
Sollten sie dort nicht liegen, hilft nur eine Methode: den Spielstand speichern und systematisch das Meer abackern.
— Zum Geldverdienen sind die Inseln ideal. Es gibt massig Bodenschätze, und der Handeln mit Maschinen (hin) und Fellen (zurück) bringt viel Geld.
— Wenn Ihr alle Ringe gefunden habt, kommt es zum Endkampf. Dazu braucht Ihr 5 bis 10 Millionen, eine 40000 Mann starke Armee, die mit Waffen ausgerüstet und trainiert sein sollten. *al*

It came from the desert

Katastrophen abzuwenden scheint eine Spezialität von Felix Bühler aus Willisau zu sein. Er schickte uns schöne Tips, um mit der Ameisenplage in "It came from the desert" fertigzuwerden.

Adventureteil

Im ersten Teil des Spiels gilt es herauszufinden, was eigentlich in Lizard Breath vor sich geht. Dazu sollte man folgendes tun:
— Viel herumgehen und mit allen Leuten einmal reden.
— Herumtelefonieren, wenn man gerade nichts anderes zu tun hat. Besonders Dr. Wells (Universitätslabor), Louie LaRue (Flugfeld), Dusty (KBUG Radio) und die Polizei haben oft interessante Neuigkeiten auf Lager.
— Jedem Hinweis nachgehen, um an Ort und Stelle mehr darüber in Erfahrung zu bringen.
— Auch wenn man nicht an Wahrsagerei glaubt, Besuche bei Ida lohnen sich. Sie hat immer ein paar gute Tips auf Lager, allerdings ist sie häufig nicht da ("Out of my body today").
— Wenn man genügend Beweise gesammelt hat, kann man zwar den Sheriff sowie Mac und seine Kumpel überzeugen, ein Besuch beim Bürgermeister ist aber sinnlos. Bevor nicht eine Ameise sein Auto frißt, wird er einem nicht glauben. Um Dr. Wells einen Gefallen zu tun, sollte man aber öfters hingehen.
— Den glühenden Stein sollte man auf Radioaktivität prüfen lassen. Man sollte ihn nicht anfassen, sonst läßt Biff ihn fallen und löst dadurch einen Zimmerbrand aus.
— Wenn man mit Ice und den Hellcats aneinandergerät: keine Panik. Man sollte beim "Chicken"-Spiel nicht nachgeben und ihn dann im Autokino treffen. Wenn man ihn nicht schnell los wird, taucht er immer in den ungünstigsten Momenten auf und versucht, den Spieler zu stören.
— Krankenschwester Judy ist ja nett, aber besonders in den späteren Phasen des Spiels kann man es sich nicht mehr leisten, im Krankenhaus herumzuliegen. Man sollte auf jeden Fall versuchen, auszureißen.
— Man muß unbedingt verhindern, daß Dr. Wells getötet



wird. Wenn man am Morgen des 9. Juni ins Labor kommt, findet man die Nachricht, man solle ihn unbedingt auf der südlichen Farm treffen. Wenn man dort ankommt, schreit Dr. Wells um Hilfe. Man muß jetzt unbedingt alle Ameisen allein von der Farm vertreiben, sonst ist der Doktor futsch.

Strategieteil

Im Strategieteil geht es darum, die Angriffe der Ameisen abzuwehren und sie schließlich zu vernichten. Dabei muß man folgendes beachten:
— Den Flugplatz und das Labor muß man unbedingt halten. Das heißt, daß die Ameisen dort unbedingt schnell vertrieben werden müssen. Der



Flugplatz wird am 12., das Labor am 13. (Juni) angegriffen.

— Louies Flugzeuge kann man gut dazu verwenden, die Ameisen aus der Luft anzugreifen und sie mit Insektenvertilgungsmittel zu vernichten. Außerdem kann man das Nest nur vom Flugzeug aus finden.

— Angriff ist die beste Verteidigung. Man sollte die Ameisen mit Soldaten und Polizisten massiv angreifen, um sie von einem Ort zu vertreiben.

— Bauarbeiter und Stadtbewohner taugen höchstens als Hilfstruppen. Ohne Unterstützung ausgebildeter Truppen werden sie schnell Ameisenfutter.

Tabellen

Je mehr Punkte, desto besser ist die Rasse für die Truppe geeignet.

— Wenn man selber in einer Actionszene mitmischt, hat man gute Chancen, die Schlacht zu gewinnen. Die Verluste halten sich dann meist in Grenzen.

— Den Minentunnel braucht man nicht von seinen Leuten säubern zu lassen, das kann man sehr gut alleine erledigen: Wenn man vom Bergwerk aus in Richtung Mine 2 fährt, begegnet man einer Ameise, die man in gewohnter Art abserviert.

— Das Nest befindet sich südlich von Mine 1. Geez hat einen Pfeil auf den Boden gezeichnet, so daß man keine Schwierigkeiten hat, es vom Flugzeug aus zu finden.

Action-Szenen

Mit folgenden Techniken hat man bei den Action-Szenen Erfolg:

— Ice und die Hellcats sind nur mutig, wenn man Angst vor ihnen hat. Bei der Autofahrt hat man keine Chance, ihnen auszuweichen: Also hält man frontal auf sie zu, worauf Ice fast immer im letzten Moment ausweicht.

— Bei der Messerstecherei mit Ice reicht es völlig aus, den Joystick nach vorne zu drücken und Dauerfeuer einzustellen. Dann wartet man, bis Ice zusammenbricht. Falls man nicht mit solchen Tricks arbeiten will, sollte man ihn so schnell wie möglich mit allen Arten von Hieben und Stichen bearbeiten.

— Um aus dem Spital zu kommen, muß man vor allem an den beiden Wachen vorbei. Solange sie an der Türe stehen, ist aber nichts zu machen. Da hilft nur ein Trick: Man rennt von einer Seite auf die Türe zu, bis die Wächter auf einen aufmerksam werden und auf den Spieler zusteuern. Dann rennt man mit ihnen im Schlepptau durch die ganze Klinik, erreicht die Türe von der anderen Seite und verläßt das Krankenhaus.

Falls man unterwegs einen Rollstuhl sieht: Nichts wie reingehüpft! Es lohnt sich auf einen Umweg, denn mit einem Rollstuhl ist man deutlich schneller als zu Fuß. Nur sollte man daran denken, daß man die Treppe nicht mehr benutzen darf …

— Um eine Ameise zu töten, muß man ihr beide Fühler abschießen. Dazu muß man auf das Gelenk zielen. Man sollte versuchen, die Ameise schon zu treffen, wenn sie am linken Bildrand erscheint. Wenn sie sich dem Spieler zuwendet, sinken die Chancen, das Vieh zu treffen, wenn sie den Kopf schüttelt, ist es pures Glück, wenn man einen Treffer landen kann.

Wenn man es nicht schafft, beide Fühler abzuschießen, wird die Ameise direkt vor einem auftauchen. Dann aber schnell, bevor das Vieh zupackt …

— Wenn man alleine vielen Ameisen gegenübersteht, sollte man immer in Bewegung bleiben, damit keines der Viecher zuschnappen kann. Vorsicht: Auf dem Gelände gibt es Hindernisse, die man nicht überqueren kann, Außerdem bremsen manche Geländeformen den Spieler ab. Die Logik der Ameisen ist simpel. Sie steuern immer auf die Spielfigur zu. Man kann sie jederzeit mit Granaten bewerfen; jeder Wurf muß sitzen. Wenn man zu oft danebentrifft, geht einem garantiert die Munition aus. Falls das doch passiert, sollte man weglaufen. Es ist immer noch besser, in der Wüste zusammenzubrechen, als so einem Monster zwischen die Mandibeln zu kommen.

Damit enden die Tips von Felix. Hat jemand von Euch einen Hinweis, wie man gegen das Nest vorgeht? *al*



Ghouls'n Ghosts (ST)

Sind die Geister zu zahlreich, die Waffen zu spärlich und die Obergegner zu mächtig? Kein Problem mehr mit dem Tip von M. Orlancduccio aus dem schönen Zürich. Ihr tippt während des Spiels das Wort

"Ephenbroadhurst"

ein, dann wird eine Kollisionsabfrage abgeschaltet. Um Sie wieder einzuschalten, tippt Ihr einfach das Wort nochmal ein. *al*

Leonardo (Amiga)

Die Programmierer von Leonardo scheinen eine gewisse "Affinität zu alkoholischen Getränken" zu haben, wie man am Cheat-Modus erkennen kann. Ihr startet das Programm in gewohnter Weise. Wenn die Paßwortabfrage erscheint, tippt Ihr

"Freibier"

und schon hat Leo unendlich viele Leben. Einziger Nachteil: Man kann nun nicht mehr die Codes der Levels eingeben, da sonst der Cheat wieder ausgeschaltet wird. Das fand Ingo Ebinger aus Kernen heraus. *al*

Power Drift (Amiga)

Die Power Tips werden immer internationaler. Diesmal schreibt uns Claude Thilmany aus Fentagne aus Luxemburg. Wenn man "Joysticksteuerung", "Sensitivity high" und "Strecke D" wählt, sollte man versuchen, bei jeder Teilstrecke den ersten Preis zu gewinnen.

Wenn man das geschafft hat, kommt man in eine Bonusrunde, in der man mit dem "Hang-On"-Motorrad über den Kurs fährt. So bekommt man die höchsten Punktzahlen und ein "Spiel im Spiel". *al*

POKE-ECKE Never Mind (Amiga)

Ingo Irle aus Troisdorf-Sieglar hat die Codes für die ersten 25 Levels des 3D-Tüftelspiels "Never Mind". *al*

Level 0	MMM RHM
Level 1	AMM RHA
Level 2	HMM RHH
Level 3	VMM RHV
Level 4	PMM RHP
Level 5	GMM RHG
Level 6	IMM RHI
Level 7	RMM RHR
Level 8	MAM RHW
Level 9	AMM RHN
Level 10	HAM RHZ
Level 11	VAM RHT
Level 12	PAM RHL
Level 13	GAM RHQ
Level 14	IAM RHB
Level 15	RAM RHF
Level 16	MHW WHM
Level 17	AHM WHA
Level 18	HHM WHH
Level 19	VHH WHV
Level 20	PHM WHP
Level 21	GHM WHG
Level 22	IHM WHI
Level 23	RHM WHR
Level 24	MVM WHW
Level 25	AVM WHN

Battle Squadron (Amiga)

Zu wenig Schiffe? Drückt einfach im Titelbild von "Battle Squadron" die Leertaste. Sofort habt Ihr genügend Leben, um den Bösen Saures zu geben. Der Tip stammt von Thomas Bickel aus Dornbirn. *al*

New Zealand Story (Amiga)

M. Schulze aus Bielefeld hat noch einen Tip zum Cheat-Modus zu "New Zealand Story", der in der *POWER PLAY* 1/90 zu finden war (bei der Meldung "Press fire to start" das schöne Wort "motherfuckenkiwibastards" eingeben). Wenn der Cheat-Modus aktiviert ist, hat man nicht nur unendlich viele Kiwis zum Spielen, sondern kommt mit Druck auf die "Help"-Taste einen Level weiter. al



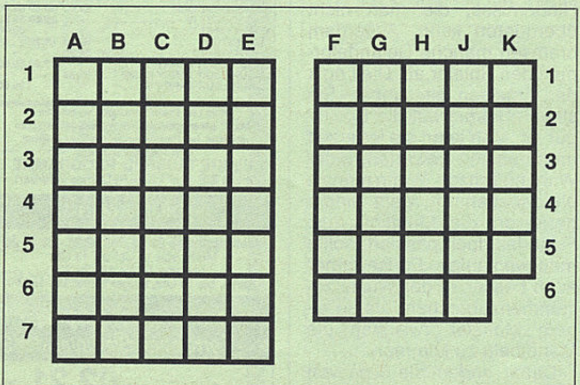
Neutopia (PC-Engine)

Das einzige, was diesem Spiel wirklich fehlt, ist eine Batterie. Denn natürlich ist das Paßwort-System wieder mal in japanisch gehalten. Es gibt aber eine ganz einfache Möglichkeit, sich die Codes trotzdem zu notieren und einzugeben. Wir haben die Tabelle mit den Code-Wörtern wie ein Schachbrett aufgeteilt (siehe Bild). Immer wenn das Code-Wort ausgegeben wird, sucht man sich die Koordinaten des passenden Zeichens und schreibt diese auf. Auf diese Art und Weise kann man sich alle Paß-Wörter notieren.

Wer schon mal in den letzten Level schnuppern will, kann auch gleich unser Paßwort verwenden:

```
D1 J6 E6 G3 D3 J4 G3
C4 H3 H5 G1 D2
D2 G6 G6 K1 D2 C4 E5
K5 E1 B7 E2 A6
```

hf



Probleme mit japanischen Paßwörtern? Mit dieser Tabelle ist das bei "Neutopia" kein Problem (PC-Engine).

Shinobi (Sega)

Wer Probleme mit dem ollen Hubschrauber am Schluß von Level 2 hat, sollte mal den Tip von Philip Sternheimer aus Saarlouis ausprobieren. Auch ihn nervten die ständig herausshüpfenden Ninjas ganz gewaltig. Doch wenn man sofort, wenn der Hubschrauber zu sehen ist, nach hinten geht und von dort in die durchsichtige Heckscheibe "Black Turtle" feuert, erscheinen ungefähr fünf Sekunden lang keine blauen Ninjas mehr.

Ein zweites Problem gab's bei dem maskierten Ninja am Schluß des dritten Levels. Philip löste es so, daß er bis zum Schluß kein einziges Leben verlor und alle Extra-Waffen eingesammelt hatte. Dadurch kann er ihn mit der Pistole treffen, wenn der Ninja weit weg ist, oder mit dem Schwert eins überbraten, wenn er nahe am Kämpfer steht. *hf*

Gunhed (PC-Engine)

Gunhed für die PC-Engine kann man sich ja schon fast wegen der vielen auszuprobierenden Tips zulegen, die in den letzten Monaten veröffentlicht wurden. Das Spiel ist eine wahre Fundgrube für Tüftler. So überrascht auch nicht, daß es noch einen weiteren Trick gibt: Den ersten Ober-Gegner sollte man nicht erledigen. Man muß ständig ausweichen, was allerdings gar nicht so einfach ist. Schafft man das aber, verschwindet der Brocken von alleine vom Bildschirm und man erhält zehn Extra-Schiffe und 20 Bomben dazu. Auch dieser Tip stammt von Daniel Amend. *hf*

Section Z (Nintendo)

Bei diesem Ballerspiel wäre es gut, wenn man ein paar Extra-Waffen zur Verfügung

hätte, da man in den höheren Levels sonst schnell hinüber ist. Die gibt es auch, nur schweigt sich die Bedienungs-Anleitung dazu aus. Demic Kenan aus Wiesbaden hat herausgefunden, wie die Extra-Waffen aktiviert werden. Die roten Gegner, die am Anfang des Levels herumstehen und wie Rosen aussehen, sollte man abschießen. Dies geht gefahrlos, denn sie schießen nicht zurück. Die Objekte, die sie hinterlassen, muß man aufnehmen, woraufhin am oberen Bildschirm Buchstaben erscheinen. Jetzt hält man «Select» gedrückt, es erscheint ein Pfeil, den man mit dem Steuerkreuz verschieben kann. Wenn man jetzt Knopf «A» drückt, wird die Extra-Waffe ausgewählt, wobei ein Schutzschirm und eine dreistrahlige Waffe zur Auswahl stehen. *hf*

Out Run 3D (Sega)

Die Musik bei diesem fetzigen Rennspiel ist wirklich hörenswert, Schade nur, daß man sich nicht darauf konzentrieren kann, da einen das Rennen zu sehr fesselt. Guido Degenhardt aus Salzgitter fand eine Möglichkeit heraus, sich die Musikstücke auch so anzuhören. Im Titelbild drückt man dazu die Pausentaste. Wie gehabt kommt man in das Menü, in dem man zwischen dem 3D- und normalem 2D-Fahren umschalten kann. Jetzt drückt man noch einmal die Pausen-Taste und schon ist man im Musik-Menü. *hf*

Ordyne (PC-Engine)

Es überrascht schon langsam nicht mehr, daß so gut wie jedes PC-Engine-Spiel ein kleines Extra bietet. So auch "Ordyne", bei dem es ein geheimes Menü gibt. Dazu bricht man im Titelbild das Spiel mit «Run» und «Select» mindestens fünfmal ab. Dann drückt man das Joypad nach links oben, Knopf «1», «2» und «Run». Es erscheint ein Menü, mit dem man einen Soundtest durchführen kann, die Anzahl der Leben einstellt und den Level, mit dem man beginnt, anwählt. Außerdem gibt es noch einen wohl nicht so ganz ernst gemeinten Joypad-Test. *hf*

Yaksa (PC-Engine)

Lothar Giesen aus Aachen spielt leidenschaftlich gerne die Space-Harrier-Variante "Yaksa" auf der PC-Engine. Er schafft es bis zum vierten Level und möchte die Codes anderen Spielern nicht vorenthalten:

```
2. Level: BKKVA - FRAAAA
3. Level: QODYA - BCFDAE
4. Level: ZOUEA - BCDHAM
1. Level: 4GT1A - VWTAAQ
```

hf

Super Mario Bros. 2 (Nintendo)

Bisher entdeckte Danny Cook aus Schweinfurt vier Warp-Zones, wie man sie aus dem ersten Spiel kennt. Sie

Warp-Zone	führt nach Welt
1.3	4.1
3.1	5.1
4.2	6.1
5.3	7.1

Warp-Zones bei Super Mario Bros. 2

führen sofort in andere Welten, ohne daß man die ganzen Levels durchspielen muß. In der Tabelle ist aufgeführt, welche Warp-Zonen es gibt und in welchen Level sie führen. Der Eingang zu der Warp-Zone ist jeweils eine Vase, in die man jedoch scheinbar nicht hinein kann. Allerdings nur scheinbar: Denn wirft man in der Nähe der Vasen eine Flasche auf den Boden, erscheint die bekannte Tür, die in die Dunkelwelt führt. Ist man in der Dunkelwelt, kann man in die Vase krabbeln, worauf eine Meldung erscheint, daß man nun die Warp-Zone betreten hat. *hf*

Side Arms (PC-Engine)

Daniel Amend fand bei "Side Arms" eine Möglichkeit heraus, das Spiel schwieriger zu machen. Dazu drückt man im Titelbild die Tasten «1» und «2», das Joypad nach unten und anschließend den «Run»-Knopf. Das Spiel startet und man darf sich gleich einer schlagkräftigeren Armee stellen.

Eher als Gag der Programmierer ist wohl der Schwarzweiß-Modus dieses Spiels gedacht. Um ihn zu aktivieren, drückt man die gleichen Tasten, wie wenn man das Spiel schwieriger machen möchte, also «1» und «2» gleichzeitig, dann allerdings das Joypad nach oben und «Run». Auswirkungen auf das Spiel hat diese Funktion nicht. *hf*

Wonderboy in Monsterland (PC-Engine)

Und hier der "Continiue-Modus" zu "Wonderboy im Monsterland". Wenn das Spiel vorbei ist, drückt man das Joypad nach unten und beginnt dort, wo man beim letzten Leben gescheitert ist. *hf*

CD-ROM (PC-Engine)

Was sich die Japaner alles ausdenken, läßt einen manchmal nur noch staunen. So bietet das CD-ROM-Laufwerk für die PC-Engine ja die Möglichkeit, Spielstände wie beim Backup-Booster zu speichern. Unbekannt war jedoch bisher der Trick, sich die Daten im Spielstand-Speicher des CD-ROM anzuschauen und zu verändern. Dazu drückt man beim System-Card-Menü gleichzeitig Taste «1» und «2», das Joypad nach rechts oben und die Taste «Select». Es erscheint ein Monitor, mit dem die Daten verändert werden können. *hf*

Thunderforce II (Mega Drive)

Auch hier läßt sich ein Menü aufrufen, in dem verschiedene Parameter des Spiels eingestellt werden. Man aktiviert es genau wie bei "Super Hang On": Taste «A» und «Start» gleichzeitig drücken und schon erscheint ein üppiges Auswahl-Menü. Man kann sich hier in aller Ruhe die Musik-Stücke anhören, die Anzahl der Raumschiffe einstellen und sogar den Level wählen. Letzteres funktioniert allerdings nur bis zum 5. Level, danach muß man sich selber weiterbemühen. Dieser Trick stammt auch von Sascha Braun aus Oudweiler. *hf*

Bloody Wolf (PC-Engine)

Fünf Tips für diese Mega-Metzelei von Bernhard Schade:

Um im Spiel schneller laufen zu können, drückt man im Titelbild das Joypad nach oben, unten, rechts, rechts, Feuerknopf <1>, <1>, <2> und <Select>. Im Bild erscheint jetzt eine große <2>. Nach <Run> läuft der Kämpfer schneller.

Nach einem Sprung ständig in der Schwebe bleibt der Kämpfer, wenn man nach obigen Tip nicht gleich <Run> drückt, sondern das Joypad nach unten, oben, links, links, Taste <2>, <2>, <1> und <Select> drückt. Danach das Spiel mit <Run> starten.

Unendlich viele Continues erhält man, wenn man das Joypad im Titelbild nach oben, <1>, unten, <2>, links, <1>, rechts und <2> drückt. Dann das Spiel mit <Run> starten.

Ins Soundmenü kommt man, nachdem man das Joypad nach oben gedrückt hält, dann zudem Taste <2> drückt und schließlich <Select> drückt.

Drunken Master (PC-Engine)

Immer noch aktuell: "Drunken Master". Gergely Dreikus fand heraus, wie man bei dem Spiel beliebig oft nach Verlust aller Leben bei der gleichen Stelle weitermachen kann. Dazu drückt man im Titelbild gleichzeitig Taste «1», «2», das Joypad nach oben «Select» und «Run». *hf*

Super Hang On (Mega Drive)

Schade, daß das Spiel in japanisch gehalten ist, denn so kann man dem zweiten Rennspiel kaum folgen. Dort muß man nämlich Maschinenteile kaufen, Mechaniker anheuern und weitere Dinge vor jedem Rennen erledigen. Schwer, sich da in dem Japanisch zurechtzufinden. Wenn man im Titelbild jedoch Knopf «1» zusammen mit «Start» drückt, erscheint ein Menü, in dem man das Spiel auch auf Englisch umschalten kann. Den Trick fand Sascha Braun aus Oudweiler heraus. *hf*

Captain Silver (Sega)

Wer bei "Captain Silver" Probleme hat, dem wird der folgende Tip von Andreas Albert aus Niederwerrn helfen. Er spielt nämlich Captain Silver ohne Probleme in höhere Levels, da er sich eines Continue-Tricks behilft. Wenn der "Game Over"-Schriftzug erscheint, drückt man das Joypad nach oben und gleichzeitig Taste «1». Jetzt macht man am Anfang des Levels weiter, wo man sein Leben gelassen hat. *hf*

Golvellius (Sega)

Wer bei diesem Action-Adventure nicht weiterkommt, sollte den Code von Mario Mirrione aus Böblingen ausprobieren. Man besitzt die Gegenstände Legendary Sword, Ascent Boots, Ring of Invincibility, Mirror, Ramurasu's Pendant und Remedia's Shield. Außerdem hat man sieben Kristalle und voll ausgebaute Lebenskraft. Wenn man spielt, öffnen sich automatisch alle Höhlen und alle Durchgänge zu anderen Landschafts-Abschnitten.

```
4WP8 K2EY MSDX KQY3
DWF2 JEJQ LXNH G6DR
```

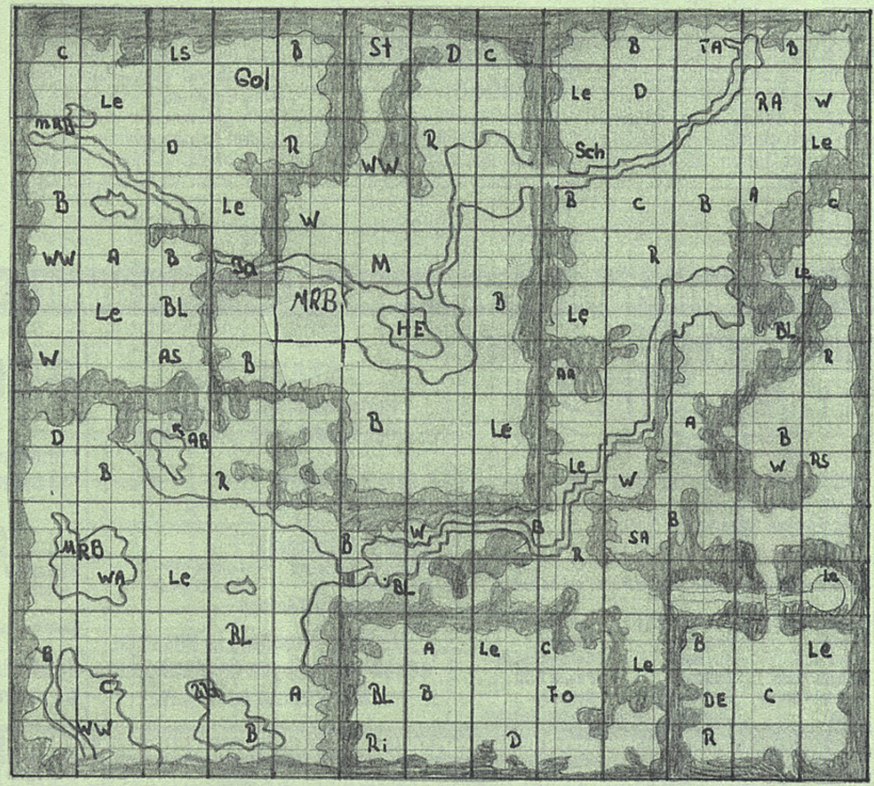
A	Annie
R	Radar
D	Diana
WW	Weise Frau
W	Winkle
HE	Heidi
DE	Despa
SA	Saipa
FC	Fasbus
JA	Jaspa
WA	Waruso
TA	Taruba
Gol	Golvellius

Personen bei Golvellius

AB	Wasserstiefel
B	Bibel
Le	Lebenstrank
St	Steigstiefel
C	Kristall
RA	Ramurasus Amulett
AA	Arestas Amulett
Sch	Schwert
Ls	Legendäres Schwert
As	Aruzasus Schwert
RS	Remedia's Schild
M	Spiegel
RI	Ring of Invincibility
BL	Magische Blume
MRB	Magische rote Blume

Gegenstände bei Golvellius

Auch Tobias Wagner aus Weilderstadt spielte liebend gerne Golvellius. Von ihm stammt die hier abgedruckte Karte, mit der man nach Belieben die verschiedenen Gegenstände suchen kann. Die Buchstaben auf der Karte geben dabei verschiedene Gegenstände und Personen an, die es in dem jeweiligen Gebiet zu finden gilt. In den Tabellen findet Ihr die Erläuterungen. *hf*



Unten rechts in der Ecke startet der Held seinen Weg bei Colvellius (Sega)

Creme de la creme

Ab dieser Ausgabe bieten wir einen neuen Service. Wir stellen für Euch jeden Monat die besten Spiele zusammen.

Die Power-Wertungen ergaben die Rangfolge der Spiele. Damit ältere Spiele nicht für immer und ewig in der Tabelle bleiben, berücksichtigen wir nur Spiele der letzten zwölf Monate. Für diese Ausgabe blickten wir also zurück bis zur *POWER-PLAY* 3/89. Sollten zwei Spiele gleiche Bewertungen haben, entscheidet die Grafik und Sound-Wertung über die Rangfolge.

Zusätzlich haben wir in jeder Ausgabe eine spezielle Liste, die jeden Monat wechselt. Diesen Monat stellen wir Euch die zehn Spiele mit den schönsten Grafiken vor. *hf*

Die besten Amiga-Spiele

Platz	Titel	Wertung	Wie lange plaziert	Test in Ausgabe
1 —	Populous	92	—	5/89
2 —	Indiana Jones Adv.	90	—	1/90
3 —	Microprose Soccer	86	—	9/89
4 —	Gunship	85	—	8/89
5 —	F-16 Combat Pilot	84	—	11/89
6 —	RVF	84	—	11/89
7 —	Rock'n Roll	82	—	11/89
8 —	Lords of the Rising Sun	82	—	5/89
9 —	Blood Money	82	—	7/89
10 —	Battle Squadron	82	—	2/90

Die besten Atari ST-Spiele

Platz	Titel	Wertung	Wie lange plaziert	Test in Ausgabe
1 —	Chaos strikes back	92	—	2/90
2 —	Populous	92	—	7/89
3 —	Indiana Jones Adv.	90	—	1/90
4 —	Maniac Mansion	88	—	11/89
5 —	Pirates	87	—	11/89
6 —	Tower of Babel	86	—	12/89
7 —	Microprose Soccer	85	—	7/89
8 —	Kult	84	—	8/89
9 —	RVF	84	—	7/89
10 —	F-16 Combat Pilot	84	—	7/89

Die besten Videospiele

Platz	Titel	System	Wertung	Test in Ausgabe
1 —	Son Son 2	PC-Engine	86	7/89
2 —	Dragon Spirit	PC-Engine	83	7/89
3 —	Tiger Heli	PC-Engine	82	9/89
4 —	Simon's Quest	Nintendo	82	7/89
5 —	Neutopia	PC-Engine	81	2/90
6 —	Final Lap Twin	PC-Engine	81	11/89
7 —	Gunhed	PC-Engine	80	10/89
8 —	California Games	Sega	80	6/89
9 —	Nectaris	PC-Engine	79	10/89
10 —	Rambo 3	Mega Drive	78	2/90
11 —	Wonderboy in Monster Lair	PC-Engine	77	12/89
12 —	Cobra Triangle	Nintendo	77	2/90
13 —	Blades of Steel	Nintendo	76	8/89
14 —	Wonderboy 3	Sega	76	7/89
15 —	World Cup Soccer	Mega Drive	76	12/89

Die besten MS-DOS-Spiele

Platz	Titel	Wertung	Wie lange plaziert	Test in Ausgabe
1 —	Indiana Jones Adv.	90	—	10/89
2 —	The Sentinel	90	—	9/89
3 —	Their finest Hour	88	—	12/89
4 —	Curse of the Azure Bonds	85	—	8/89
5 —	Red Storm Rising	85	—	9/89
6 —	M1 Tank Platoon	83	—	11/89
7 —	Chuck Yeager's AFT 2.0	83	—	8/89
8 —	Space Quest 3	82	—	7/89
9 —	Manhunter 2: San Francisco	82	—	12/89
10 —	Hillsfar	82	—	8/89

Die besten C 64-Spiele

Platz	Titel	Wertung	Wie lange plaziert	Test in Ausgabe
1 —	Heavy Metal Paradroid	85	—	6/89
2 —	Curse of the Azure Bonds	83	—	10/89
3 —	Dragon Wars	81	—	2/90
4 —	Hillsfar	80	—	6/89
5 —	Project Firestart	78	—	7/89
6 —	Speedball	78	—	9/89
7 —	Circus Attractions	77	—	6/89
8 —	Gotcha	76	—	10/89
9 —	Silkworm	74	—	9/89
10 —	Litti's Hot-Shot	73	—	6/89

Die besten Computerspiele

Platz	Titel	System	Wertung	Test in Ausgabe
1 —	Chaos strikes back	Atari ST	92	2/90
2 —	Populous	Amiga	92	5/89
3 —	Populous	Atari ST	92	7/89
4 —	Indiana Jones Adv.	MS-DOS	90	10/89
5 —	Indiana Jones Adv.	Atari ST	90	1/90
6 —	Indiana Jones Adv.	Amiga	90	1/90
7 —	The Sentinel	MS-DOS	90	9/89
8 —	Their finest Hour	MS-DOS	88	12/89
9 —	Maniac Mansion	Atari ST	88	11/89
10 —	Pirates	Atari ST	87	11/89
11 —	Ishido	Macintosh	87	9/89
12 —	Son Son 2	PC-Engine	86	7/89
13 —	Tower of Babel	Atari ST	86	12/89
14 —	Microprose Soccer	Amiga	86	9/89
15 —	Curse of the Azure Bonds	MS-DOS	85	8/89
16 —	Microprose Soccer	Atari ST	85	7/89
17 —	Red Storm Rising	MS-DOS	85	9/89
18 —	Gunship	Amiga	85	8/89
19 —	Heavy Metal Paradroid	C 64	85	6/89
20 —	Kult	Atari ST	84	8/89

Die Spiele mit der besten Grafik

Platz	Titel	System	Wertung	Test in Ausgabe
1 —	Xenon 2	Atari ST	92	10/89
2 —	Gunhed	PC-Engine	89	10/89
3 —	Shadow of the Beast	Amiga	87	12/89
4 —	Circus Attractions	C 64	86	6/89
5 —	Space Quest 3	MS-DOS	85	7/89
6 —	Stunt Car Racer	Atari ST	85	10/89
7 —	Hero's Quest 1	MS-DOS	84	1/90
8 —	Chaos strikes back	Atari ST	83	2/90
9 —	Indiana Jones	MS-DOS	83	10/89
10 —	Kult	Atari ST	83	8/89

Starflight 1-Cl

In dieser neuen Rubrik der POWER-Tips werden wir exklusiv für Euch sogenannte "Clue-Books" ins Deutsche übersetzt abdrucken. Diese Clue Books sind Lösungsbücher, die von den jeweiligen Spielefirmen zu besonderen Programmen herausgebracht werden. In der Regel gibt es diese Büchlein für Rollenspiele und Adventures. So gibt es Clue-Blook's für "Pool of Radiance", "Curse of the Azure Bonds", "Bard's Tale 1 bis 3", "Ultima IV und V", "Zak McKracken" und "Manic Mansion" und vielen Infocomspielen sowie Sierra-Adventures.

Normalerweise kosten die Clue-Books ein Heidengeld und sind zudem in Englisch geschrieben. Oft geben die Bücher keine haarkleine Auflösung eines Puzzles, sondern umschreiben die Lösung in spannender und unterhaltender Romanform. Natürlich ist es aus Platzgründen nicht möglich, so ein Clue-Book auf einmal abzudrucken. Deshalb müssen wir die Bücher auf mehrere Ausgaben verteilen.

Aus aktuellem Anlaß fangen wird diese Ausgabe an, das Raumschiff "ISS Furchtlos" auf seinen Reisen durch die Tiefen des Alls zu begleiten. Das Logbuch der "ISS Furchtlos" löst so manches Geheimnis des Science-fiction-Rollenspieles "Starflight 1". *mh*

Per Raumschiff durch die halbe Galaxis: Wir übersetzen für Euch das Starflight 1-Clue-Book

Zentral Sternenhafen, Arth Orbit
Datum: 17.11.4619
Projekt:
"Fliegender Holländer"
Sicherheitsstufe 1A, Nur für Kommandanten von Sternenschiffen

Kein Zweifel, auch Sie haben die Gerüchte über das "Geisterschiff" gehört, das letzte Woche nahe dem Sektor 131,105 entdeckt wurde. Dieses Schiff wurde zum Interstel-Trockendock geschleppt und dort genauestens untersucht. Die Resultate der Untersuchung sind höchst bemerkenswert und kaum zu glauben. Hier folgen die wichtigsten Ergebnisse:

1. Das Schiff, die **ISS Furchtlos**, wird noch nicht von Interstel in Serie produziert. Es ist ein neues Raumschiffdesign und befindet sich momentan erst im *Endstadium der Produktion* durch Interstel's Forschungsabteilung. Grob geschätzt wird es *noch vier bis fünf Monate* dauern, bis dieser Prototyp für einen Testflug bereit ist.

2. Das Schiff war schwer beschädigt und es gab keine Anzeichen von Leben an Bord. Das Shuttle, ein neues Fahrzeug, das es der Besatzung ermöglicht, kurze Distanzen im Raum zurückzulegen, fehlte.

3. Die einzigen Navigationsdaten, die von der allerletzten Reise der **Furchtlos** übrigblieben, sind einige Karten und Aufzeichnungen über Wurmlöcher im All. Das Logbuch des Kapitäns ist aber fast vollständig erhalten — zumindest soweit wie wir es ermitteln konnten.

4. Die erste Eintragung im Logbuch beginnt mit dem Datum des 14.05.4620, *fünfeinhalb Monate vor dem heutigen Tag*. Dies, und die Bauart des Schiffes lassen nur einen Schluß zu: Die **ISS Furchtlos** ist in der Zeit zurückgereist — aus unserer Zukunft! Der Inhalt des Logbuches, das in diesem Bericht enthalten ist, unterstützt diese Theorie.

5. Das Logbuch enthält nützliche Informationen über benachbarte Sternensysteme, Planeten und freundliche Lebensformen. Was aber noch viel wichtiger ist, es enthält wichtige Hinweise über die merkwürdigen Sonneneruptionen, die unsere Galaxis bedrohen.

6. Wie Sie bemerkt haben, ist dieser Report mit der höchsten Sicherheitsstufe klassifiziert. Und es ist an nur wenige, ausgesuchte Sternenschiff-Kommandanten von Interstel verteilt worden. Der Grund dieser Geheimhaltung ist, daß der Kapitän der **ISS Furchtlos**, Max Zarfleen, in unserer Zeit ein Interstel Kapitän ist, der gerade seinen Abschluß auf der New Oxford-Universität in Pelinoriat, Arth, gemacht hat. Er ist als der bestmögliche Kaptitän für den Prototyp ausgesucht worden, bevor das "Geisterschiff" auftauchte. Nichts von dieser Information darf nach draußen dringen, es könnte sonst die Gefahr eines Zeit-Paradoxon heraufbeschwören, das es dem jungen Zarfleen unmöglich macht, mit seinem Schiff zu uns zurückzukehren. DIES MUSS UNTER ALLEN UMSTÄNDEN VERMIEDEN WERDEN! Die Wissenschaftler von Interstel haben dieses Problem ausgiebig untersucht und sind zu dem Schluß gekommen, daß es mögliche Auswirkungen hat, wenn wir irgendeinen Teil der Reise von Max Zarfleen verändern. Zum Beispiel: Wenn irgendein Sternenkommandant, nachdem er das Logbuch von Zarfleen gelesen hat, einen der im Logbuch verzeichneten Artifacte einsammelt, was hat das einen Effekt auf die Zukunft haben? Wird die Furchtlos verschwinden? Wird das Logbuch verschwinden? Manche Wissenschaftler sagen ja, und alle Informationen und alles Wissen, das Sie über die Rückkehr der **Furchtlos** haben, wird ausgelöscht werden. Andere sagen, daß nur die Kopie des Schiffes und des Logbuches zurückbleiben werden. Da wir nicht genau sagen können, welche Auswirkungen dieses Zeitparadoxon hat, wird die Interstel-Polizei entsprechend der Informationen die wir haben, handeln.

Hier finden Sie Ihre Aufträge:

1. Widerlegen Sie die Gerüchte, die über die Existenz eines Geisterschiffes kursieren, mit der Information, daß es sich um ein ungewöhnlich gebautes Scout-Schiff der Veloxi handelt.

2. Studieren Sie das Logbuch der **ISS Furchtlos** und sammeln Sie alle Tips und Informationen daraus, die Sie brauchen.

3. Suchen Sie die Ursache für die merkwürdigen und gefährlichen Sonnenaktivitäten und zerstören Sie sie.

Möge der Stein der Wahrheit hell über Euch leuchten.
Terrence Willwater
(hier handschriftlich nochmal den Namen schreiben)
Direktor, Interstel

ISS Furchtlos:
Kapitän's Log, Sternenzeit 14.05.4620 16:22.06

Warum unterstützt mich Interstel nicht mit einer erfahreneren Crew? Eigentlich müßte doch der Test eines Prototyps wie der **Furchtlos** von hochqualifiziertem Personal durchgeführt werden. Meine Besatzung besteht aber aus lauter Anfängern, genau wie ich einer bin. Alle sind frisch von der Akademie ohne irgendein zusätzliches Training. Nun gut, um fair zu sein, wir haben alle besonders gute Abschlüsse in unseren Wahlfächern. Vielleicht braucht Interstel richtige Kontrollsituationen für den Testflug dieser neuen Schiffsklasse, und die Resultate würden durch eine besonders erfahrene und ausgebildete Besatzung verschleiert werden. Da es meiner Truppe genau wie jeder anderen neuen Besatzung an Erfahrung und finanziellen Mitteln mangelt, ist unser erster Job das Schürfen nach Erzen in den Nachbarsystemen. Wir fliegen als erstes den ersten Planeten unseres eigenen Sonnensystems an. Der erste Offizier, McGuin, sagt mir, daß dort wertvolle Mineralien seien.

Kapitän's Log, Sternenzeit 26.05.4620 21:01.58

Für das Andocken an den Sternenhafen brauchten wir weniger als eine Stunde. Unser erster Trip war erfolgreich — alle unsere vier Frachtcontainer sind mit Mineralien, die wir auf dem ersten Planeten unserers Heimat-Systems fanden, fast gefüllt. Genauso ergiebig waren die Erzlager des äußeren Planeten des O-Klasse-Systems bei 123,107. Auch der fünfte Planet des Nachbar-Systems ist sehr vielversprechend. Auf dem zweiten Planeten des Systems, dessen Koordinaten im Hafen aushängen, fanden wir eine uralte Nachricht. Das deutet auf eine mögliche Kolonie oder eine Basis in einem anderen System hin. Wir haben Endurium auf diesem Planeten gefunden.

Vok Phenocti, der Navigator und Pushti Vetufixi, der Mechaniker geben ein erstaunlich effizientes Schürfteam ab. Au-

ue-Book (Teil 1)

ßerdem kommunizieren sie ständig in einer Art, wie es Bienen tun, ich verstehe davon kein einziges Wort. Ich glaube, daß dies mit einer besonderen Form der Etikette zu tun hat, und ich lasse meinen beiden roten Insektenfreunden ihre Privatsphäre. Wir sind mit einem wunderbaren Teamgeist gesegnet. Meine Besatzung und ich passen hervorragend zusammen. Wir haben zwei gertenschlanke Elowan an Bord. Falerion, unser Kommunikationsoffizier löst exzellent kleine Meinungsverschiedenheiten. Bethamail, der Bordarzt, unterhält uns mit Liedern, Geschichten und Witzen. Selbst derbe Witze werden durch die musikalische Sprache der Elowans aufgewertet.

Kapitän's Log, Sternenzeit 27.05.4620 09:01.37

Wir erzielten einen fairen Preis für unsere Mineralien, genug um unseren Antrieb um zwei Stufen zu verbessern und mehr Treibstoff zu kaufen. Wenn man bedenkt, das der Preis dafür sehr hoch ist, hat das Sammeln von Endurium, wo immer wir es finden, höchste Priorität.

22:48.16

Was für einen Unterschied die neuen Motoren ausmachen! Unser Verbrauch an Treibstoff ist dramatisch gesunken! Wir sind auf ein Wurmloch bei 128,105 gestoßen, das uns nach 146,112 transportiert hat. Phentoci hat viele Stunden gebraucht um unseren Standort zu lokalisieren. Das hat mir klargemacht, daß zusätzliches Navigatoren-Training unerläßlich ist, wenn wir zum Sternenhafen zurückkehren. Wir hatten eine Begegnung mit Androiden, die sich selbst "Mechans" nennen. Als ich Ihnen sagte, daß wir nicht "Noah 9" seien, eröffneten Sie das Feuer auf uns. Da wir zu dieser Zeit ohne Bewaffnung und Verteidigung waren, flüchteten wir.

(War da nicht eine Bemerkung über Noah in dem alten technischen Handbuch und in dem Anhang über "Religiöse Schriften"? Ich werde das morgen prüfen).

Kapitän's Log, Sternenzeit 28.05.4620 08:56.44

Wir haben Ruinen und Endurium auf dem fünften Planeten des F-Klasse-Systems bei 145,107 gefunden. Die planetarischen Koordinaten für die Ruinen sind 36Nx90E. Haben mehr von den Mechans hier getroffen. Bevor wir nicht wissen, wie wir mit Ihnen umzugehen haben, wird die **Furchtlos** jeden Kontakt vermeiden.

25:51.13

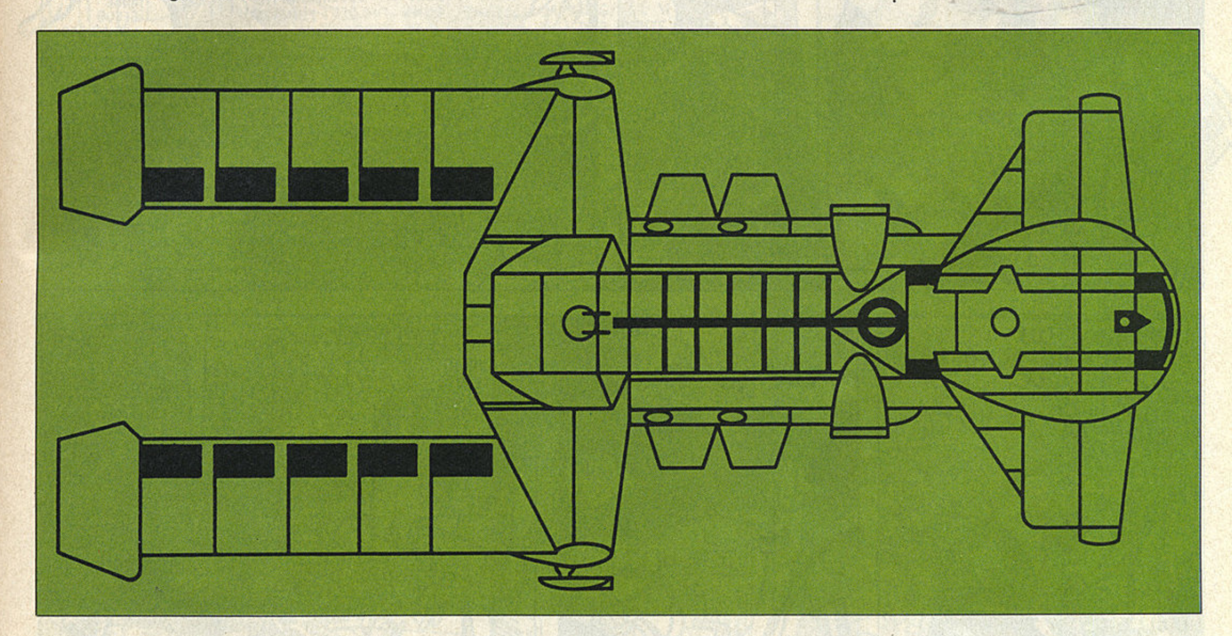
Wir flogen weiter und trafen auf einige Velox. Phentoci informierte mich, daß es besser sei, den geforderten Tribut zu bezahlen, wenn wir uns in Veloxi-Terretorium befinden. Es war nicht besonders viel, also bezahlten wir. Die Velox scheinen sehr ansprechbar zu sein, und so sehr ich es auch verachte, behalte ich eine gewisse Unterwürfigkeit, wenn ich mit ihnen kommuniziere. Sie erzählten mir etwas über den Hilferuf eines alten Reiches, als ich sie über generelle Informationen befragte. Auf meine Frage nach anderen Rassen, gaben Sie mir die Koordinaten eines Systems, in dem sich Artifakte befinden sollen. Das System soll im Sternbild der Axt sein. Gute Beziehungen zu anderen Rassen zu unterhalten ist *extrem* wichtig. Man kann wertvolle Informationen erhalten wenn man sich freundlich verhält. Das ist hingegen schwierig, wenn man gleich alles mit dem Laser wegpustet.

Kapitän's Log, Sternenzeit 04.06.4620 13:00.25

Wir haben einen Planeten direkt zwischen dem Gebiet der Mechans und der Veloxi entdeckt. Dieser Planet wird von einer mysteriösen Drone bewacht. Eine andere Drone bewacht den innersten Planeten des oberen Systems von dem Doppelstern, ganz in der Nähe. Diese Planeten müssen von großem Wert sein, wenn sich jemand die Mühe macht und sie bewachen läßt! Wie auch immer, wir sind nicht gut genug ausgerüstet um herauszufinden, wie hoch der Wert ist. Haben wieder ein Wurmloch gefunden. Diesmal bei 123,127. Es transportierte uns nach 128,143. Das ist sehr nahe an dem Planeten, den die Nachricht auf dem zweiten Planeten des System 123,101 erwähnte. So näherten wir uns dem vierten Planeten des Systems bei 118,146 und fanden dort einen wunderschönen Dodecahedron-Artifakt in einer Ruine bei 16Sx20W. Diese Welt haben wir zusätzlich zur Kolonisierung freigegeben.

Wir fanden außerdem eine alte Nachricht über ein gestohlenes Schutzgerät, eine sogenannte Cloaking-Device. Die Spur des Diebes führt zum System 68,66.

Hier brechen die Eintragungen des Logbuches für diese POWER-PLAY-Ausgabe ab. *mh*

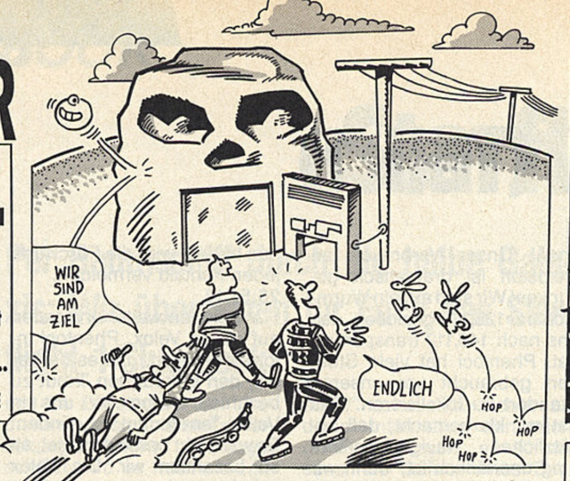


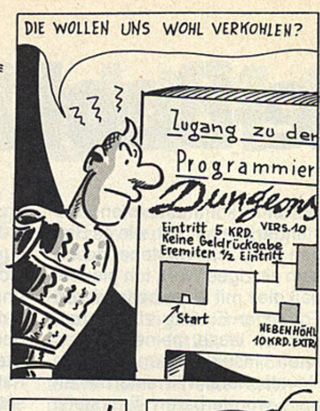


Das Dungeon-Dilemma

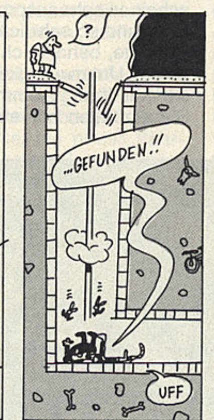
In den Höhlen der versklavten Programmierer wird Dr. Bobo festgehalten. Starkillers Rettungskommando hat einen Hinweis erhalten, wie es an diesen gefürchteten Ort kommt...

TEXTE: HEINRICH LENHARDT GRAFIK: ROLF BOYKE





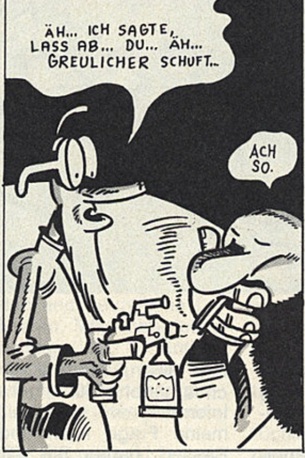






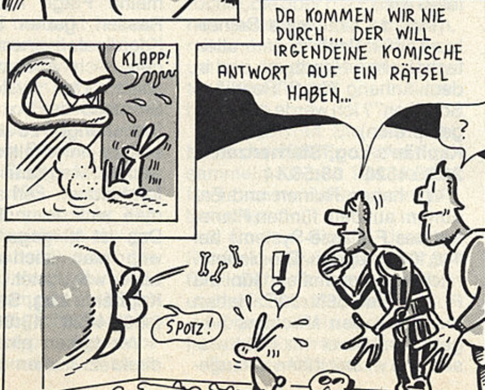






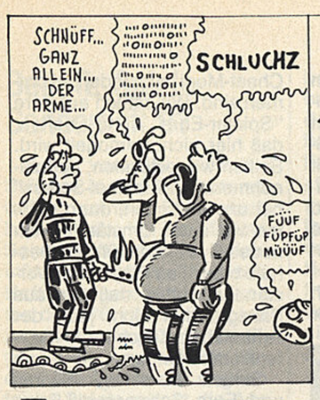








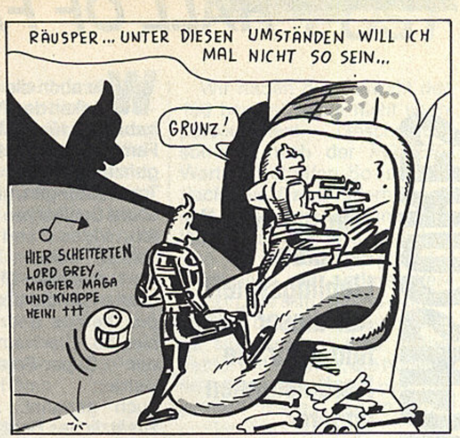



SCHNÜFF... GANZ ALLEIN... DER ARME...
SCHLUCHZ
FÜÜF FÜPFÜP MÜÜÜF


TRANTOR HELFEN!
HARS


MAMPF... HASE NUN NICHT MEHR ALLEIN

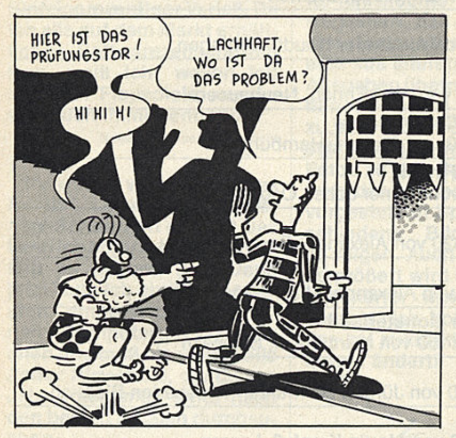

NUN ZU TÜRE: TRANTOR WISSEN NICHT ANTWORT, HABEN ABER FLAMMENWERFER DABEI... MIT RÖSTSTUFE DREI! „ZUM STEINERWEICHEN!!"
SCHLUCK


RÄUSPER... UNTER DIESEN UMSTÄNDEN WILL ICH MAL NICHT SO SEIN...
GRUNZ!
HIER SCHEITERTEN LORD GREY, MAGIER MAGA UND KNAPPE HEINI †††


DIE CREW IST JETZT IN EINEM ANDEREN TEIL DES PROGRAMMIERER-DUNGEONS... UND KEINER WEISS SO RECHT, WIE ES EIGENTLICH WEITER GEHT.
WO WIR SEIN?
ICH KOMME MIR VOR WIE IN EINEM ROLLENSPIEL... FEHLT BLOSS NOCH DER DUNGEON-GNOM VOM DIENST.
LABYRINTH DER PRÜFUNGEN


DA KOMMT ER TATSÄCHLICH AN, DER GNOM!!!
NUR NICHT HETZEN, JUNGER MANN... HIER GEHTS JA ZU WIE AM LANGEN SAMSTAG! SIE SIND SCHON DER DRITTE ABENTEURER, DER SICH IN DIESEM JAHRHUNDERT IN DAS „LABYRINTH DER PRÜFUNG" WAGT...


ICH HAB DIE BEIDEN ZUM GLÜCK AUFBEWAHRT... IN MEINER SAMMLUNG IST NOCH PLATZ. WER MEINE PRÜFUNG NICHT BESTEHT, IST DES TODES - SO SIND NUN MAL DIE SPIELREGELN!
TACH


HIER IST DAS PRÜFUNGSTOR!
LACHHAFT, WO IST DA DAS PROBLEM?
HI HI HI

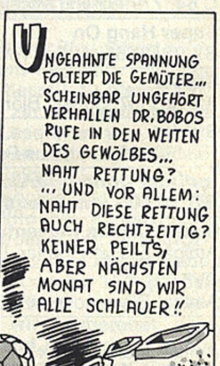

RATTTA RATTTA WUMP
KLICK!


BEI BERÜHREN VON PLATTE KOMMEN FALLTÜR RUNTER... MÄCHTIG SCHLAU!
RASSEL! RASSEL! RASSEL!
AHA!


TENTAKEL WOLLEN UNS MITTEILEN IDEE...
HI HI HI


RETTUNG NAHT! DR. BOBOS TAPFERER RETTUNGSVERSUCH...
KOMMT NUR HER, IHR LUMPEN!!


...IST NUR VON KURZER DAUER!
DIESER SKLAVE HAT SEINEN ARBEITSPLATZ UNERLAUBT VERLASSEN. GEMÄSS DER BETRIEBLICHEN BESTIMMUNGEN WANDERT ER DESHALB ZU GERTRUD IN DIE GRUBE...
ES REICHT, MEINE HERREN! GLEICH WERDE ICH ERNSTHAFT WÜTEND!!
SCHMATZ LECHZ! GEIFER KNURR!


UNGEAHNTE SPANNUNG FOLTERT DIE GEMÜTER... SCHEINBAR UNGEHÖRT VERHALLEN DR. BOBOS RUFE IN DEN WEITEN DES GEWÖLBES... NAHT RETTUNG? ...UND VOR ALLEM: NAHT DIESE RETTUNG AUCH RECHTZEITIG? KEINER PEILTS, ABER NÄCHSTEN MONAT SIND WIR ALLE SCHLAUER!!

HALL OF FAME

HIGHSCORES

Wie gut seid Ihr in Eurem Lieblingsspiel? Auf dieser Seite findet Ihr die Bestleistungen anderer *POWER-PLAY*-Leser.

Wie auch die anderen Rubriken der *POWER PLAY* haben wir für Euch die "Hall of Fame" tüchtig aufpoliert. Eine ganze Seite ist ab jetzt für Eure Top-Leistungen, die Ihr in Highscore-Schlachten auf Computer-, Video-, und Automatenspielen erreicht habt, reserviert. Aus allen Einsendungen suchen wir die besten Leistungen heraus und drucken sie hier ab. Die Namen der Super-Spieler werden natürlich auch genannt. Als zusätzliches Bonbon drucken wir von zwei Einsendungen auch das Foto der High-Score-Jäger ab. Deshalb bitten wir Euch, neben den erreichten Höchst-Punktzahlen auch ein Schwarzweiß-Foto in Paßbildgröße von Euch selbst mit einzusenden. Die Bilder kommen in eine große Kiste und einmal im Monat ziehen wir die beiden Glücklichen, dessen Fotos wir dann abdrucken.

Natürlich zählen nur High Scores, die ohne POKEs oder Cheat-Modi zustande gekommen sind. Wir zählen auf Eure "Spieler-Ehre" und hoffen, daß hier nicht gemogelt wird. Sollten wir feststellen, daß zunehmend "Schummel-Scores" bei uns eintreffen, dann müßten wir unter Umständen ein neues System einführen. Deshalb bitte "Fair Play". Habt Verständnis dafür, daß wir aus Platzgründen nicht jede der zahlreichen Zuschriften veröffentlichen können. *mh*

Schickt Eure High Scores und Eure Schwarzweiß-Fotos an folgende Adresse:

Markt und Technik Verlag AG
Redaktion Power Play
Kennwort: Hall of Fame
Hans-Pinsel-Str. 2
8013 Haar



Von Peter Letmathe stammte der Power Drift Score für den Commodore Amiga



Klaus Siegl spielte sich mit Indiana Jones durchs Actionspiel

Ghouls'n Ghosts
C 64: 2009850 von Karsten Rösecke, Elmshorn

Bloody Wolf
PC-Engine: 476100 von Jean Reiner Jung, Bleckede

Bloody Wolf
PC-Engine: 399800 von Volker Stork, Greven

Xenon II
Amiga: 302790 von Roland Falk, Neustadt/Coburg

Xenon II
Amiga: 259350 von Harry Pfister, Baden Baden

Licence to Kill
ST: 88774 von Thorsten Eddiks, Oldenburg

Paperboy
ST: 42200 von Martin Styner, Subingen CH

Rock n' Roll
Amiga: 44960 von Ren Erni, Ganterschriet CH

Power Drift
Amiga: 1754977 von Peter Letmathe, Bad Salzdetfurth

Battle Squadron
Amiga: 1156275 von Andre Estermann, Essen

New Zealand Story
C 64: 87100 von Alexander Szurovka, Wien

Action Fighter
C 64: 779952 von Michael Jetter, Freckenfeld

Super Hang On
ST: 9843663 (Afrika) von Tobias Gruss, Ludwigsburg

Strider
Amiga: 107550 von Björn Straub, Haan

Strider
ST: 198900 von Klaus-Peter Müller, Nonnweiler

Indiana Jones (Action)
ST: 18400 von Klaus Siegl, München

Indiana Jones (Adventure)
Amiga: 519 von Fabian Leinen, Bonn

RVF
Amiga: Silverstone in 0:56:78 von Jan Peters, Rhauderfehn

RVF
Amiga: Mallory Park in 0:47:14 von Sven Elbert, Wallenhorst

Batman the Movie
C 64: 22200 von Bernd Schlesiger, Schwenningen

Blood Money
Amiga: 185500 von Paul Guillaumon, Regenstauf

Blood Money
ST: 229850 von Erk Klopp, Bremen

Paradroid
C 64: 63335 von Alexander Haudt, Göttingen

Bobo
Amiga: 83700 von Axel Ehrich, Neuhausen

Test Drive II (California)
Amiga: 336729 von Jochen, Hamburg

Test Drive II (Finish)
C 64: 121410 von Rainer Jobst, Osdorf

Afterburner
Amiga: 8403620 von Alexander Bagnaz, Berlin

Wonderboy
C 64: 534940 von Alexander Hitzel, Rödermark

Wonderboy in Monsterland
Automat: 1732150 von Marc Malik, Schwelm

Silkworm
C 64: 1000700 von Jürgen Schwärzel, Wiesbaden-Biebrich

Silkworm
Amiga: 871100 von Martin Kronfuß, Loeren

Hard'n Heavy
Amiga: 22131 von Sven Köhne, Berlin

Metrocross
ST: 214350 von Nicolas Seifert, Neuhausen

Tatsujin
Mega Drive: 529.700 von Martin Gaksch, *POWER-PLAY* Headquarter

Robocop
C 64: 49970 von Christoph Simon, Limburg

Hybris
Amiga: 796525 von Tim Feindt, Halm/Wedel

Shinobi
Sega Master: 349800 von Darius Kolodzies, Berlin

Their finest Hour
MS-DOS: 2495 (ME-109) von Michael Hengst, *POWER PLAY*

Betrifft: Spiele-Sonderheft 01

Beim vorweihnachtlichen Stöbern in der Computerabteilung eines Elektrofachhauses habe ich Euer Spiele-Sonderheft entdeckt. Solche Informationsfülle in einem Heft kam gerade recht, sollten doch für die Weihnachtstage noch ein paar kurzweilige Spiele angeschafft werden. Die Masse der angebotenen Spiele macht die Auswahl schwer. Bei den Preisen der Programme ist ein Fehlgriff schon sehr ärgerlich. Dieses Risiko wird nun dank des Sonderheftes entscheidend minimiert.

Bernhard Walter, Werl

Mein Kompliment zu Eurem ersten Spiele-Sonderheft. Da war wirklich für jeden etwas dabei. Ich bin seit der ersten Power Play-Ausgabe dabei und finde die Zeitschrift rundum gelungen.

Zum Schluß möchte ich Euch noch sagen, daß Ihr mit Euren Bewertungen immer genau den "Nagel auf den Kopf trefft". Besonders auf Heinrichs Urteil ist hundertfünfzigprozentiger Verlaß. Da ich alle auf dem Markt erhältlichen Softwarezeitschriften lese, weiß ich, wovon ich spreche. Flopspiele werden von Euch immer entlarvt.

Name der Redaktion bekannt

Ihr wolltet wissen, wie uns (= den Lesern) das *Power Play*-Sonderheft gefällt? Das kann ich sofort sagen: Mir gefällt es äußerst gut. Denn jetzt kann ich endlich die besten Computerspiele für meinen Computertyp raussuchen und muß nicht ewig alle *Power Play*-Hefte, die dieses Jahr erschienen sind, nach den besten Spielen durchsuchen.

Solche Spiele-Sonderhefte könntet Ihr eigentlich häufiger machen, vielleicht sogar jedes Jahr vor Weihnachten, weil man doch möglichst nur gute Spiele zum Fest verschenken will und dann einfach in Eurem Sonderheft nachzuschauen braucht (ist übrigens wahnsinnig übersichtlich aufgebaut — in keiner anderen Computerzeitschrift hat man diesen tollen Überblick!).

Nur eines hat mich beim ersten Lesen schockiert: Da dachte ich erst, als ich das Bild aller an der Zeitschrift beteiligten Personen auf der ersten Seite sah, ein ganz anderes Test-Team als sonst habe diese Zeitschrift gemacht. Erst als ich Eure Namen las atmete ich auf, wunderte mich aber dennoch, wie sehr Ihr Euch vom Aussehen her verändert habt (vor allem bei Heinrich konnte ich gar nicht frohLOCKEN!) Naja, so ändern dürft Ihr Euch, aber ja nicht in Eurem Schreibstil, den behaltet mal schön bei.

Thomas Deschler, Nürnberg

Mit der Auswahl der Spiele bin ich im wesentlichen einverstanden. Eine Bemerkung dazu: Strider ist meiner Meinung nach viel zu schlecht, um bei den besten Spielen dabeizusein. Dafür hätte "PacMania" ins Heft gehört (hatte auch in *Power Play* eine höhere Wertung). Aber das ist natürlich meine subjektive Meinung, und da hat jeder eine andere.

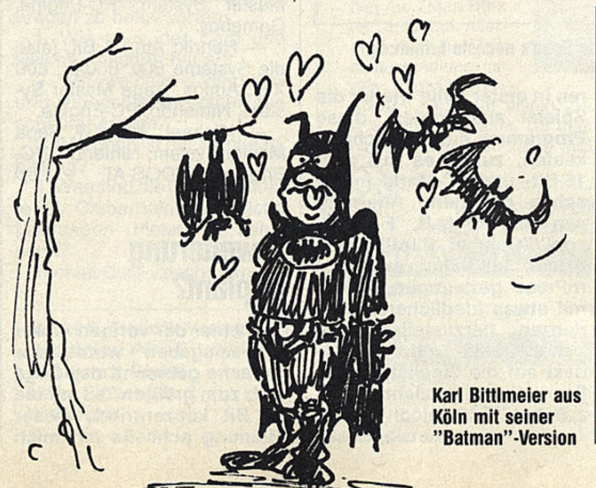
Robert Schürhuber, Wien

Wir haben die Auswahl der 100 besten Spiele nicht nach persönlichem Geschmack, sondern nach der *POWER*-Wertung getroffen. So auch bei PacMania. Das Sonderheft soll eine Zusammenfassung des letzten Jahres sein, aktualisiert und (als Bonus) Tips plus die Wertungen aller anderen Versionen, die's im Handel gibt. — Das mit den Fotos tut uns leid, da sind uns ein paar kleine Fehler unterlaufen, die hoffentlich dem Lesegenuß des gesamten Heftes keinen allzu großen Abbruch tun. *up*

Zuerst möchte ich bemerken, daß ich die Idee, ein Sonderheft, in dem die besten Spiele eines Jahres vorgestellt werden, herauszubringen, grundsätzlich für sehr gut halte. Auch die Liste aller Tests und aller Tips war sehr nützlich. Trotzdem habe ich einige Punkte gefunden, welche ich kritisieren möchte. Ich möchte darüber hinwegsehen, daß die Texte bei den Tests oftmals eins zu eins aus älteren *Power Play*-Ausgaben übernommen wurden (Ich mute niemandem zu, fast 100 A4-Seiten neu zu schreiben). Anders bei den Fotos zu den Spielen. Es ist wohl das mindeste, zu jedem vorgestellten Spiel zwei verschiedene Bildschirmfotos zu zeigen. Auch daß ein Foto vergrößert wird und dadurch unschärfer wirkt, ist keine Lösung. Ich hoffe, daß sich das bei zukünftigen Sonderheften ändert!



Patrick Schroeder aus Luxemburg hat Trantors musikalische Ambitionen gelungen auf Papier festgehalten



Karl Bittlmeier aus Köln mit seiner "Batman"-Version

Sogenannte Simulationen

Die *Power Play* gehört wirklich zum Feinsten, was der Markt derzeit zu bieten hat. Anlaß zur Kritik finde ich beim Leserbrief von Daniel Wesemann aus der Ausgabe 1/90 "Feindbilder".

Ich möchte hier einen Satz von "Wild Bill" Stealey, dem Microprose-Chef, wiedergeben, der in der Happy-Computer, Ausgabe 1/87 (S.105) veröffentlicht wurde: "Solange wir vorbereitet und stark sind...wird die rote Armee niemals unsere Grenze überschreiten. Das ist meine

Politik und ich hoffe, daß sie in unserer Produktion erkennbar ist."

Womit der wilde Bill auszudrücken versucht, daß MicroProse-Software nicht zur Unterhaltung der Spieler, sondern einzig und allein zu Propagandazwecken produziert wird. Dies wird auch durch das Spielprinzip der MicroProse-Spiele deutlich. Was die Firma unter der Bezeichnung "Simulation" anbietet, sind nicht mehr als etwas komplexere Actionspiele, die mit der Realität nicht mehr viel gemein haben. Betrachtet doch einmal objektiv diese Flug-"Simulationen", sei es nun "F-19 Stealth Fighter" oder "F-15 Strike Eagle II". Ein Luftkampf sollte im Idealfall in der Realität so ablaufen, daß sich die beiden gegnerischen Piloten nicht einmal zu Gesicht bekämen, sondern bereits vorher versuchen würden, das feindliche Flugzeug abzuschießen. Und selbst wenn beide Piloten Sichtkontakt hätten, würde der Luftkampf binnen weniger Sekunden durch den Einsatz von Mittel-(AIM-7M "Sparrow") oder Kurzstreckenraketen (AIM 9M"Sidewinder") entschieden. Was wohl verdeutlichen dürfte, daß es mit der Realitätsnähe der MicroProse-"Simulationen", bei denen oftmals drei bis vier MiG's gleichzeitig herumkurven, ohne dem Spieler auch nur ein Haar zu krümmen, nicht allzu weit her ist (zumal wichtige spielerische Elemente, wie z.B. Strömungsabriss oder maximale g-Kraft fehlen). Daß Daniel auch noch das "tolle" Szenario der MicroProse-Spiele so hochjubelt, kann ich beim besten Willen nicht verstehen. Es liegt für mich hart an der Grenze zur Geschmacklosigkeit, einen kompletten Krieg gegen die UdSSR zu führen ("Red Storm Rising"), wobei beim Spieler der Eindruck erweckt wird, *ein* U-Boot könnte einen Konflikt, bei dem vielleicht hundert, vielleicht aber auch fünfhundert Millionen Menschen sterben würden, entscheiden. Hier wären in erster Linie wieder die Spieler aufgefordert, diese Programme einfach nicht zu kaufen, zumal es auf dem 16-Bit- und PC-Markt inzwischen genügend Alternativen dazu gibt (z.B. "F-16 Falcon"/"Combat Pilot", "688 Attack Sub"). Dann wäre MicroProse gezwungen, Spiele mit etwas friedlicheren Tendenzen herzustellen (wie z.B. "Pirates") oder zumindest auf die "realistischen" Szenarien zu verzichten, wie z. B. bei "F-16 Falcon".

Matthias Lang, Nürnberg

Was meinen die anderen Leser dazu? Wir sind interessiert, Eure Meinung zu hören. *up*



Das Patent ist schon angemeldet: Doc Bobo's neueste Erfindung

Wer, Was, Warum

Ich würde gerne mal wissen:

1. Warum der Atari 800 XL ausgestorben ist und der C 64 nicht?

2. Wie lange Ihr am Tag durchschnittlich spielt?

3. Warum manche *Power Plays* dicker sind und manche dünner?

4. Warum Ihr Eure Leserseite nicht größer macht, daß mit solche Typen wie ich ihren Senf ablassen können?

5. Wer von Eurer Redaktion auch privat einen Computer besitzt und welchen?

Marc Anton, Gersweiler

1. Der C 64 hat etwas bessere Grafik- und Soundeigenschaften als der Atari 800 XL. Außerdem entwickelten die Software-Firmen deutlich mehr Spiele für den C 64.

2. Am Tag zwischen 3 bis 4 Stunden.

3. Die Dicke der Power Play hängt von der Anzahl der verkauften Anzeigen pro Heft ab. Der Umfang des Redaktionsteiles wird dann prozentual dazu ausgerechnet.

Mehr Anzeigen ergeben dann zwangsläufig auch einen größeren Redaktionsteil.

4. Wird mit dieser Ausgabe in Angriff genommen, immer vorausgesetzt, Ihr schreibt viele spannende Briefe.

5. Anatol: Nintendo, C 64, Atari ST, PC, Game Boy.

— Martin: MSX II, Amiga, Nintendo, PC-Engine, Mega Drive, Game Boy, Sega.

— Heinrich: Amiga, Atari ST, C 64, MS-DOS-PC (AT), Sega Master System, PC-Engine, Gameboy.

— Henrik: Atari 8 Bit, (also die Systeme 800, 800XL, 800 XE), Amiga, Sega Master System, Nintendo, PC-Engine.

— Michael: Atari ST, Sega Master System, Nintendo, PC-Engine, MS-DOS-AT. *up*

Erweiterung geplant?

In einer der vorigen *Power Play*-Ausgaben wurde zur Sprache gebracht, daß Sega sich zum größten Teil auf die 16 Bit konzentriert, dieser Meinung schließe ich mich an, denn was an Spielen für das 8-Bit-System erschienen ist, stützt sich auf Quantität statt Qualität. Was hat es mit dem Erweiterungsschacht an der Rückseite des Master Systems auf sich? Ist eine Erweiterung geplant, oder ist man gezwungen, sich für bessere Spiele einen 16-Bit zuzulegen?

Maik Borgmann, Wilhelmshaven

Der Erweiterungs-Schacht des Master Systems ist bislang nur für die Japaner interessant. Die können nämlich ein sogenanntes FM-Sound-Modul anschließen, mit dem das Master-System die besten Synthesizer-Klänge erzeugt. Dieses FM-Modul wird von einigen Spielen unterstützt. In Deutschland wird es nicht angeboten. Zum 16-Bit-Mega-Drive kann man das Master System mit dem Anschluß nicht ausbauen. *hf*

Ohne Vorwarnung

Ich schalte mal wieder vor der Glotze auf allen Kanälen herum, doch "Stop", was sehe ich, die Rollschuhfahrerin von "California Games" scrollt über den Fernsehschirm. Und was sehe ich jetzt: Ein Bekannter aus der Power Play wird eingeblendet und erzählt etwas über "Alex Kidd" und "Populous". Von einem bekannten Power Play-Redakteur wurden Spiele und ein Sonderheft der Power Play vorgestellt. Das hättet Ihr ruhig vorher ankündigen können, mit dieser Sendung in SAT 1, auch daß Ihr ein Sonderheft herausbringt. Das war nämlich echt der Hammer, da läuft schon mal eine Sendung über Computer- und Videospiele, und ich bekomme nur den Schluß zu sehen. Also bitte kündigt so etwas doch vorher an.

Charsten Brendel, Mainz

Wir haben den Termin bei SAT 1 sehr kurzfristig erfahren, daher mußte Anatol ohne Vorwarnung auftreten. *up*

Schickt Eure Briefe an:

Verlag Markt & Technik
Redaktion POWER PLAY
Hans-Pinsel-Straße 2
8013 Haar



Hallo Clubfreunde

Endlich ist sie da: *Eure* Seite im Heft: Hier habt Ihr die Gelegenheit, Eure eigenen Clubs vorzustellen und alles über andere Clubs zu erfahren: Wo sie zu finden sind, welche Leistungen sie anbieten und wo ihre Schwerpunkte liegen.

Jeden Monat geben wir einigen Clubs die Gelegenheit, sich etwas genauer vorzustellen (aus Platzgründen erst ab der nächsten Ausgabe). Dazu werden sie vorher von der Redaktion *POWER PLAY* angeschrieben. *up*

Double Trouble
Computertyp: Sega, Nintendo
Leistungen: 1 x wöchentlich vier Stunden eine Hotline
Clubzeitung (alle drei Monate)
stets neueste Kataloge von Sega & Nintendo
Schwerpunkte: alles um Sega und Nintendo
Mitgliedsbeitrag: jährlich 20 Mark
Anschrift: Double Trouble
Matthias Herendorf & Andreas Metter
Bürgerstr. 29
1000 Berlin 47

IKS-Club
Computertyp: Atari ST
Leistungen: monatlich ein Infoblatt über Anwendungs- und Spielprogramme; PD-Service
Schwerpunkte: alles um den Atari ST
Mitgliedsbeitrag: monatlich: 5 Mark
Anschrift: IKS-Club
Abt. Atari ST
Suidbroekstr. 17 B
2952 Weener/Ems

Der Computer Club e.V.
Computertyp: Alle Computersysteme
Leistungen: Preisvorteile bei einigen Händlern; Programmiersprachen-Schulung; Anleitungs- und Informationsbibliothek; Mailbox
Schwerpunkte: eher ernste Computer-Anwendungen
Mitgliedsbeitrag: Schüler, Azubis etc.: 2 Mark alle anderen: 4 Mark
Anschrift: Der Computer-Club e.V.
Postfach 1104
3057 Neustadt

The Sega Eagle Club
Computertyp: Sega Master System; Nintendo; Sega Mega Drive; PC-Engine
Leistungen: Club Journal
Schwerpunkte: Insider-Infos
Mitgliedsbeitrag: jährlich 70 Mark
Anschrift: Andreas Knauf
Sander Str. 28
5060 Bergisch Gladbach 2
Tel. 02202/37609

Videospielclub Joystick
Computertyp: Nintendo; Sega Master System; Sega Mega Drive; PC-Engine
Leistungen: Spieletests, Wettbewerbe, Hitparaden
Schwerpunkte: nicht bekannt
Mitgliedsbeitrag: 15 Mark für zwei Jahre
Anschrift: Videospiel-Club Joystick
Hauptstr. 8
5429 Reckenroth
Tel. 06120/7294

Wittener Computer Club
Computertyp: Amiga; C 64; C 128
Leistungen: Clubtreffen, Clubzeitung, Programmiergruppe, Sammelbestellungen, Kleinanzeigen
Schwerpunkte: nicht bekannt
Mitgliedsbeitrag: Schüler 2 Mark, Erwachsene 4 Mark monatlich
Anschrift: Wittener Computer Club
Winsheimstr. 60
5810 Witten 5

Arbeitsgemeinschaft Disk und Software AGDS
Computertyp: C 64; Amiga
Leistungen: Fachbibliothek; wöchentliches AGDS-Treff
Schwerpunkte: Information und Hilfestellung für Einsteiger
Mitgliedsbeitrag: einmalig 10 Mark
Anschrift: R. Schaarschmidt
Dornbergerstr. 4
6050 Offenbach/Main

Amiga Club Eppingen
Computertyp: Amiga
Leistungen: wöchentliches Clubtreffen
Schwerpunkte: Einführung in den Umgang mit dem Amiga
Mitgliedsbeitrag: Schüler 3 Mark, Erwachsene 10 Mark monatlich
Anschrift: Amiga Club Eppingen
Guido Ledermann
Kapellenweg 13
7519 Eppingen-Rohrbach

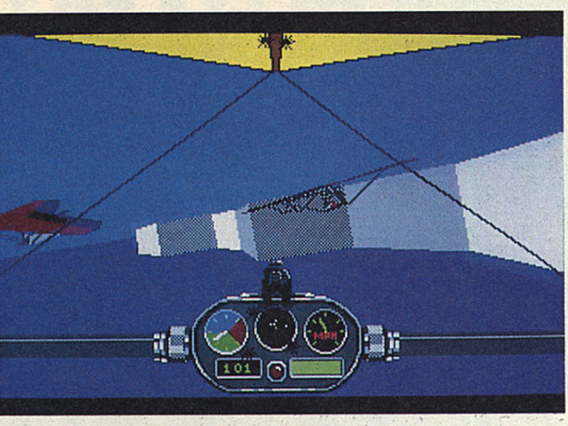
Computerclub Dillingen
Computertyp: Amiga, C 64, Atari ST, MS-DOS
Leistungen: Btx-erreichbar (Nr. 090718116)
Schwerpunkte: Erfahrungsaustausch
Mitgliedsbeitrag: Erwachsene 20 Mark, Azubis 10 Mark, Schüler 5 Mark monatlich
Anschrift: Computerclub Dillingen
Paul-Zenetti-Str. 11
8880 Dillingen

Alle, die noch nicht auf unserer Clubseite zu finden sind, aber gerne dabei wären, sind hiermit herzlich aufgefordert, uns zu schreiben und folgende Fragen zu beantworten:

1. Wie heißt der Club und welche Anschrift hat er?
2. Mit welchen Computer- und Videospiel-Systemen beschäftigt er sich?
3. Wie hoch ist der Mitgliedsbeitrag?
4. Was sind die Schwerpunkte der Clubarbeit, und welche Leistungen bietet er sonst noch?

Richtet Eure Zuschriften an:

**Markt & Technik Verlag AG
Redaktion POWER PLAY
Kennwort: Clubs
Hans-Pinsel-Str. 2
8013 Haar**



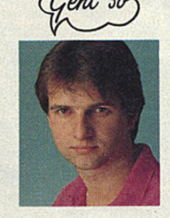
Souverän meistert David Wolf den Luftkampf im Paragleiter (MS-DOS)

SCHMALSPURAGENT

David Wolf

James Bond bekommt Konkurrenz: Der neue Ladykiller und Alptraum aller finsteren Mächte heißt "David Wolf". Sein Auftrag besteht darin, den gestohlenen Prototyp eines Düsenjägers wiederzubeschaffen, mit dem man ungehindert durch alle Luftraumkontrollen fliegen kann.

Keine Zeit zu verlieren, Wolf muß ran. Das Spiel wechselt ständig zwischen Actionszenen und Bildershow. In letzterer sieht man Wolf z. B. in seinem Hauptquartier, wo er seine Befehle empfängt. Wie in einem fotografierten Comic verfolgt man den Dialog der Personen. In den Actionszenen kann man schließlich wieder mitmachen. Wolf muß mit einem Paragleiter Gegner in der Luft austricksen, mit seinem bis unters schmucke Kühlerblech mit Waffen vollgestopften Ferrari Testarossa Gegner auf der Landstraße beharken, auf Flugzeugen ohne Fallschirm springen und weitere gefährliche Abenteuer bestehen. Geht man hops, kann man die Szene beliebig oft wiederholen. *hf*



Spielehandlungen, bei denen zwischen verschiedenen Genres hin und her gewechselt wird, kennt man. Als Beispiel möchte ich hier nur "Man Hunter" anführen. Allerdings ist die Zwischenhandlung mit den digitalisierten Bildern nur beim ersten Zuschauen interessant. Da man nichts anderes tun kann, wird das Ganze beim zweiten Mal schon langweilig. Die Actionsequenzen sind alles andere als aktionsgeladen. Und ob es auf Dauer interessant bleibt, Landstraßen-Rowdies in den Graben zu drängen, wage ich zu bezweifeln. Ein bißchen mehr hätte man für den Spieler aber schon tun können.

STECKBRIEF

**Genre: Action-Adventure,
Hersteller: Dynamix, Zirka-Preis: 100 Mark**

AMIGA in Vorbereitung	**ATARI ST** nicht geplant
C 64 nicht geplant	**MS-DOS** Sound: 25% Grafik: 62% POWER-WERTUNG: 51%

ACTION REPLAY

JETZT NOCH MEHR POWER UND UTILITIES! UNENTBE



Action Replay macht einen Schnappschuß des laufenden Programms, egal wie es geladen wurde – von Kassette oder Diskette – mit normaler Geschwindigkeit oder Turbo.

- **RAMLOADER: WELTWEIT SCHNELLSTER SERIELLER FLOPPYBESCHLEUNIGER – LÄDT 200 BLOCKS IN 6 SEKUNDEN, 240 BLOCKS IN 7 SEKUNDEN!** Das ist sogar schneller als bei vielen Parallelsystemen. Keine extra Hard- oder Software erforderlich. Der RAMLOADER ist in der Lage Disketten mit 25facher Geschwindigkeit zu laden.
- **EINFACHSTE HANDHABUNG:** Per Knopfdruck machen Sie ein komplettes Backup-Tape auf Disk, Tape auf Tape, Disk auf Tape, Disk auf Disk. Den Rest erledigt Action Replay vollautomatisch. Sie geben dem Backup nur einen Namen.
- **TURBO LOAD:** Alle Backups werden mit Warp 25- oder Turbogeschwindigkeit geladen. VÖLLIG UNABHÄNGIG VON DER CARTRIDGE!
- **SPRITE KILLER:** Werden Sie unbesiegbar. Schalten Sie Spritekollisionen ab – funktioniert mit vielen Programmen.
- **HARDCOPY:** Frieren Sie Ihr Spiel ein und drucken den Bildschirm aus, z.B. Graphiken, High Scores usw. Arbeitet mit fast allen Druckern zusammen. MPS 801, 803, Star, Epson usw. Ausdruck in doppelter Größe, mit 16 Grautönen, revers möglich. Keine Spezialkenntnisse erforderlich.
- **PICTURE SAVE:** Speichern Sie beliebige Hires-multicolour-Bildschirme auf Diskette. Per Knopfdruck. Kompatibel zu Blazing Paddles, Koala, Artist 64, Image System usw.
- **SPRITE MONITOR:** Der einzigartige Spritemonitor ermöglicht Ihnen, Programme anzuhalten und alle Sprites anzuzeigen. Sie können alle Sprites anzeigen, die Animation der Sprites verfolgen, Sprites speichern, löschen oder sogar in andere Spiele übertragen.
- **TRAINER POKES:** Stoppen Sie Ihr Spiel per Knopfdruck und geben Sie die Pokes für extra Leben usw. ein. Ideal für schwierige Spiele.
- **MULTISTAGE TRANSFER:** Kopiert sogar Nachladeprogramme von Kassette auf Diskette. Mit Fast-Load. Für besondere Nachladesysteme ist eine Erweiterungsdiskette erhältlich.
- **SUPER PACKER:** Extrem leistungsfähiger Programmkompaktor komprimiert Programme und speichert sie als einzelnes File ab. 3 Programme pro Diskettenseite – 6 Programme pro Diskette, wenn Sie beide Seiten benutzen.
- **TEXT MODIFY:** Verändern Sie Titelbildschirme oder High Scores oder schreiben Sie Ihren eigenen Namen in ein Spiel. Dann speichern Sie es ab oder starten es von neuem.
- **MONITOR:** Außergewöhnlich leistungsfähiger Maschinensprache-Monitor. Enthält alle Standardbefehle und viele mehr: Assemblieren, Disassemblieren, Hexdump, Verschieben, Vergleichen, Füllen, Suchen, Zahlenkonvertierung, Bankswitching, Relocieren, Laden/Speichern usw. Benutzt keinen Speicher. Deshalb Anhalten und Verändern von laufenden Programmen per Knopfdruck möglich. Drucker werden unterstützt.
- **DISKDRIVE MONITOR:** Ein spezieller Monitor für den Speicher des Floppylaufwerks mit allen notwendigen Befehlen. Unentbehrlich für Freaks.
- **DISK COPY:** Kopiert eine ungeschützte Diskette in weniger als 2 Minuten.
- **FILE COPY:** Kopiert Standard- und Warpfiles mit bis zu 249 Blocks. Formatwandlung von Standard- nach Warpformat und umgekehrt möglich.
- **FAST FORMAT:** Schnellformatierung in unter 20 Sekunden.
- **BASIC TOOLKIT:** Eine Reihe nützlicher neuer Basic-Befehle: automatische Zeilennumerierung, DELETE, MERGE, APPEND, OLD, LINESAVE usw. PRINTERLISTER – listet ein Programm oder die Directory direkt von Diskette auf Drucker oder Bildschirm. Programme im Rechner bleiben erhalten.
- **FUNKTIONSTASTENBELEGUNG:** Auf Tastendruck alle wichtigen Befehle wie LOAD, SAVE, DIR. Laden aus der Directory. Keine Filenamenangabe nötig.
- **TAPE TURBO:** Spezielles Turbo für Ihre eigenen Programme. Der Bildschirm bleibt beim Laden an.

__WICHTIG!__ Alle Optionen sind in ACTION REPLAY MK V eingebaut und auf Tastendruck verfügbar. Alle Optionen arbeiten mit __DISK__ und __KASSETTE__ zusammen (außer multistage transfer & disk file utility).

ACTION REPLAY ERWEITERUNGSDISKETTE

Die größte und beste Sammlung von Parametern und Filecopyprogrammen für die Übertragung von speziellen Kassettennachladesystemen auf Diskette. Enthält Parameter für insgesamt 70 Programme und beinhaltet damit alle wichtigen Titel. Trainer Pokes für unendliche Spielzeit, Leben usw.

DIASHOW für Bilder, die mit einem der gängigen Zeichenprogramme erstellt wurden oder für Bilder, die mit Action Replay gespeichert wurden. **DM 19,–** zuzügl. DM 6,– Versandkosten

CARTRIDGE MK V

ERLICH FÜR SPIELER, PROGRAMMIERER UND FREAKS!

ACTION REPLAY V 'PROFESSIONAL'

- Action Replay V Professional enthält 32 K ROM, 8 K RAM und einen LSI Custom Chip.

für C 64 und C 128

ERWEITERTER MONITOR:
Action Replay V 'Professional' hat einen besonders leistungsfähigen Maschinensprache-Monitor. Da sowohl ROM als auch RAM zur Verfügung stehen, kann ein beliebiges Programm eingefroren und dann der GESAMTE Computerspeicher einschließlich Bildschirmspeicher, Zero Page und Stack untersucht werden.
Enthält alle Optionen wie Disassemblieren, Vergleichen, Füllen, Verschieben, Suchen, Relocieren usw. Per Tastendruck können Sie den Monitor verlassen, zum eingefrorenen Programm zurückkehren und dort weitermachen, wo Sie es eingefroren haben. Ein unentbehrliches Hilfsmittel auch beim Debuggen selbstgeschriebener Programme.

INTELLIGENTE HARDWARE:
Durch den LSI Custom Chip kann die Professional Cartridge auch Schutzmethoden verarbeiten, bei denen herkömmliche Freezer versagen.

CENTRONICS DRUCKER INTERFACE:
Mit MK V Professional können Sie einen Centronicsdrucker am Userport betreiben in verschiedenen Schriftarten.

POKEFINDER:
Der Pokefinder ist ein Hilfsmittel, mit dem Sie in Ihren Spielen die Pokes für unendliche Leben ermitteln können. Dies war bisher ein schwieriges Unterfangen, das insbesondere Spezialkenntnisse in Maschinensprache erforderte.

TEXTEDITOR:
Mit dem Texteditor können Sie einen eingefrorenen Textbildschirm editieren. Verändern der Rahmen-, Hintergrund- und Textfarbe.

NEUE MONITORKOMMANDOS:
Mit Freeze- oder Breakpoints haben Sie im Unterschied zum Freezerknopf die Möglichkeit, Programme an genau spezifizierten Adressen einzufrieren.

UPDATE SERVICE:
Nach Einsendung Ihrer alten MK IV Professional (nur Originalmodul!), bringen wir es auf den neuesten Stand von MK V. Kosten DM 25,– + Versand.

Das Original-Modul von DATEL-Electronics aus England!! (erkennbar an dem LSI Custom Chip!)

UTILITYDISK ZU ACTION DISPLAY MK V

Eine Palette von Utilities zur Verarbeitung von Hires-Bildern, die Sie entweder selbst erstellt oder mit dem Action Replay Grabber eingefroren haben.

DIASHOW: Betrachten Sie Ihre Lieblingsbilder wie in einer Diashow. Mit Tastatur oder Joystick wechseln Sie von einem Bild zum anderen. Sehr einfache Bedienung.

BLOW UP: Ein einzigartiges Hilfsmittel. Blasen Sie einen beliebigen Teil Ihres Bildes zur vollen Bildschirmgröße auf. Füllt sogar den Bildschirmrand aus.

SPRITE EDITOR: Programm zum Erstellen und Editieren von Sprites. Volle Farbdarstellung. Spriteanimationen. Ideale Ergänzung zum Spritemonitor von Action Replay.

MESSAGE MAKER: Nehmen Sie Ihr Lieblingsbild und verwandeln Sie es in eine mit Musik untermalte, scrollende Bildschirmnachricht. Mit Texteditor — einfache Handhabung. Musik wählbar. Die Nachrichten sind selbständige Programme. **DM 29,–**
zuzügl. DM 6,– Versandkosten

ALLE BESTELLUNGEN NORMALERWEISE IN 48 STUNDEN LIEFERBAR

DISTRIBUTOR FÜR DEUTSCHLAND:

EUROSYSTEMS

Hühnerstr. 11, 4240 Emmerich, Tel. 02822/45589 u. 45923
Telefax 0031/8380/32146

Tag- & Nacht-Bestellservice

BESTELLUNG BEI VORKASSE DM 6,- Versandkosten, unabhängig von der bestellten Stückzahl.

NACHNAHME DM 10,- Versandkosten, unabhängig von der bestellten Stückzahl

Distributor für Österreich:
COMPUTING ZECHBAUER, Schulgasse 63, 1180 Wien, Tel.: (0222)-485256

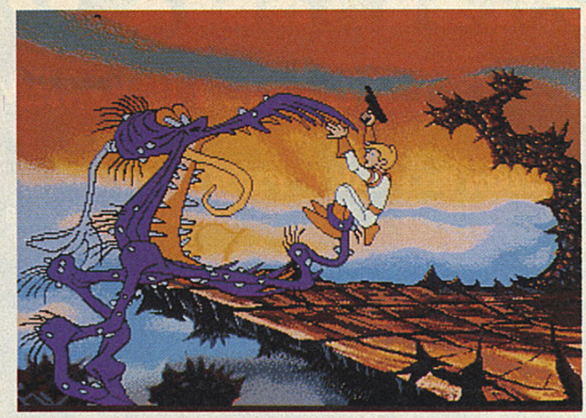
für die Schweiz:
Swiss Solt AG, Obergasse 23, CH-2502 Biel, Tel.: 032/231833

für Holland:
HUPRA, Hommelstr. 73-79, 6828 AJ Arnhem, Tel. 085/426716,
auch erhältlich bei allen Allkauf-SB-Warenhäusern und Foto-Fachgeschäften und allen Conrad-Elektronik-Filialen sowie bei unseren Fachhändlern.

Mit Erscheinen dieser Ausgabe verlieren diese Preise Ihre Gültigkeit.



Nichts für zarte Nerven: Schon im ersten Level geht's hart zur Sache


Adrenalin laß nach: "Space Ace" muß gute Nerven haben (Amiga)

FLIEGER, FEINDE, FLINKE FINGER

P 47

Als Spielautomat war "P 47" nur mäßig erfolgreich. Diese Tatsache hielt Firebird allerdings nicht davon ab, sich die Lizenz zu sichern und die Spielewelt mit Computer-Umsetzungen zu beglücken. Als erstes erscheint die ST-Version des vertikal scrollenden Action-Spektakels. Acht Level, die sich außer veränderter Grafik nicht großartig voneinander unterscheiden, wollen gemeistert werden.

Wie nicht anders zu erwarten, stürzen sich feindliche Flieger in durchaus attraktiven Formationen auf Ihr kleines Flugzeug. Manche Gegner lassen nach einer gutgemeinten Begrüßungssalve ein Extrasymbol liegen, das Sie aufsammeln sollten. Die meisten Standard-Extras wie Speed-Ups, Bomben oder Doppelschuß sind vorhanden.

Wer will, kann bei P 47 sogar zu zweit gleichzeitig antreten (einen Spielpartner vorausgesetzt). Einer steuert dann das Flugzeug, der andere den Jeep, der sich auf dem Boden entlangquälen muß — in jedem Fall das schwerere Los. *mg*



Vom programmtechnischen Standpunkt gibt's bei "P 47" wenig auszusetzen. Ordentliches Scrolling, kiloweise Sprites auf dem Bildschirm und eine angemessene Spielgeschwindigkeit bieten wenig Anlaß zum Meckern. Andererseits wurde bei kleinen, aber entscheidenenden Details gepfuscht. Zum Beispiel: Immer wenn ein neues Flugzeug in den Kampf geschickt wird, zeigt ein Flackern kurzzeitige Unverwundbarkeit an. Während dessen kann man allerdings keine Extras aufnehmen. Alles in allem ein durchschnittliches Ballerspiel mit Stärken (u.a. der Zwei-Spieler-Modus) und Schwächen.

STECKBRIEF

Genre: Action
Hersteller: Firebird, Zirka-Preis: 60 bis 80 Mark

AMIGA	ATARI ST
in Vorbereitung	Grafik: 70% Sound: 61%
	POWER-WERTUNG: 60%
C 64	**MS-DOS**
in Vorbereitung	nicht geplant

TEURES ACTION-ADVENTURE

Space Ace

Abenteuer im Weltraum: Der überdimensionale Borf kidnappte die Freundin des Helden "Space Ace"-Dexter.

Wie beim legendären "Space Ace"-Spielhallenautomaten läuft ein Zeichentrickfilm ab, der den Helden Dexter in verschiedenen Gefahren-Situationen zeigt. Dexter kann man nicht direkt mit dem Joystick oder der Tastatur bewegen. Vielmehr schlägt man in brenzligen Situationen eine Handlung vor. Ein Beispiel: Dexter steht auf einer Klippe. Von links schießt plötzlich eine violette Schlange aus der Tiefe. Während das Vieh herumfuchtelt, muß man sich blitzschnell entscheiden: Soll Dexter nach vorne gehen, nach hinten, links oder rechts, oder soll er der Schlange mit seiner Laserwaffe eins überbraten. Wartet man zu lange, wird die Szene unterbrochen und man sieht, wie der Gute als willkommene Mahlzeit im Maul des Tierchens verschwindet. Das gleiche passiert, wenn man sich zur falschen Handlung entschließt. *hf*



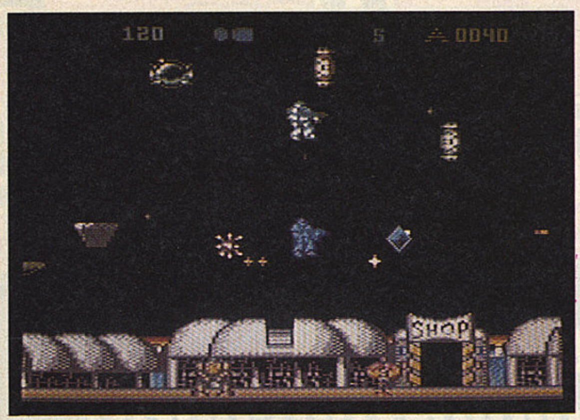
Großes Lob an die Programmierer und die Grafiker, die es schafften, die Menge an "Zeichentrick-Film" auf vier Disketten unterzubringen. Eine tolle Demonstration dessen, was auf dem Amiga machbar ist und ein tolles Grafik-Demo, aber ein bescheuertes Spielprinzip. Man tut nichts weiter, als kurz eine Taste zu drücken, zu warten, bis die nächste Szene geladen wird, kurz eine Taste zu drücken — auf Dauer ist das nicht sonderlich erbaulich.

Schon nach einer Stunde hatte ich "Space Ace" durchgespielt — für den gesalzenen Preis ist mir das ein zu kurzes Vergnügen. Mit zehnmal mehr Handlung wäre das Spiel gut.

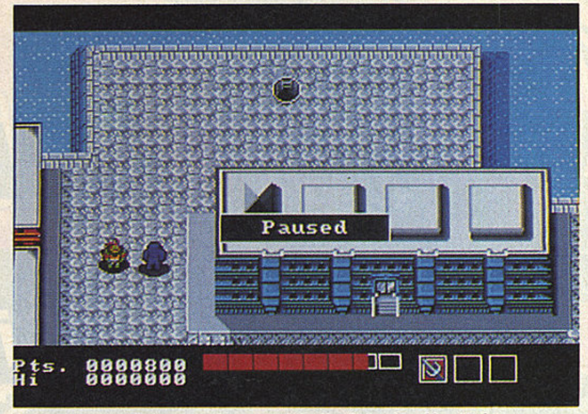
STECKBRIEF

Genre: Action-Adventure
Hersteller: Ready Soft, Zirka-Preis: 140 Mark

AMIGA	ATARI ST
Grafik: 88% Sound: 82%	in Vorbereitung
POWER-WERTUNG: 43%	
C 64	**MS-DOS**
nicht geplant	nicht geplant



Alien-Wirrspiel zu Lande und in der Luft (C 64)



Hinter den Erdlöchern verbergen sich die Schurken-Verstecke

THALAMUS AUF TALFAHRT

Retrograde

Sieben Weltraum-Tyrannen erfanden einen fröhlichen Wettbewerb: Wer die meisten Planeten in einem Sonnensystem in Schutt und Asche legt, gewinnt! Sieben Welten des Thwok-Systems sind von den Eroberern bereits überrannt worden, als "Retrograde" von einer Geschäftsreise nach Hause kommt. Er ist ein knurriger Kosmo-Söldner und kann dem Treiben der bösen Eroberer keinerlei Unterhaltungswert abgewinnen.

In Thalamus' neuem Actionspiel "Retrograde" steuert Ihr natürlich den furchtlosen Titelhelden, der sich durch sieben Levels kämpfen muß, um alle Planeten zu befreien. Das Geschehen findet sowohl in der Luft (Angriffe von Raumschiffen) als auch auf der Erde statt (Faustkampf mit Glibber-Mutanten). Wie es bei Actionspielen mittlerweile üblich geworden ist, hinterlassen viele Gegner nach ihrer Vernichtung Kleingeld: Mit den "Ara"-Münzen könnt Ihr in einem Laden auf der Planetenoberfläche Eure Bewaffnung verbessern. *hl*

Na ja...



Lange Zeit war Thalamus für mich das Softwarehaus, das die besten C64-Actionspiele herausbrachte: Egal ob "Quedex", "Hawkeye" oder "Armalyte", jedes Programm war ein Volltreffer. Diese Zeiten scheinen vorbei zu sein. Retrogade ist jedenfalls ein hingeschlamptes Dutzend-Ballerspiel. Von spielerischen Feinheiten oder gar neuen Ideen keine Spur. Die ständig aus allen Richtungen angreifenden Aliens machen das Spiel dermaßen wirr, daß es mir nach einer halben Stunde zuviel wurde: Computer ausschalten, ein Aspirin nehmen und lieber eines der alten Thalamus-Programme laden.

STECKBRIEF

Genre: Action
Hersteller: Thalamus, Zirka-Preis: 50 Mark (Diskette)

AMIGA	ATARI ST
nicht geplant	nicht geplant

C 64	MS-DOS
Grafik: 60% Sound: 54%	nicht geplant
POWER-WERTUNG: 37%	

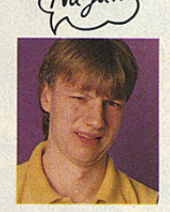
VIER SCHILDKRÖTEN AUF TOUR

Teenage Turtles

Teenage was?" werden sich viele von Euch fragen, wenn sie den vollen Namen dieses Spiels, nämlich "Teenage Mutant Ninja Turtles" zum ersten Mal hören. Zur Erklärung: Die jugendlichen Ninja-Schildkröten sind in den USA eine beliebte Comic-Serie.

Ultras Erstlingswerk für den Amiga präsentiert sich als Action-Adventure mit sechs verschiedenen Szenarien. Vier entschlossene grüne Schildkröten machen sich auf die Suche nach der lieblichen April O'Neil, die von einem gewissen Shredder entführt wurde. Die tapferen Vier beherrschen jeweils andere Ninja-Kampftechniken. Da man nicht mit allen vier gleichzeitig prügeln kann, ist immer nur eine aktiv. Die Gangster haben sich in Kellern verschanzt. Hier müssen die Schildkröten gegen die Schurken antreten. Ab und zu meint einer, er wäre ein Obergegner und beansprucht eine Extra-Tracht Prügel für sich. Extra-Waffen sowie Pizzastücke zwecks Energieauffrischung dürfen natürlich nicht fehlen. *mg*

Na ja...



Unfaßbar! Wenn Ihr nur ein Disketten-Laufwerk besitzt, dann könnt Ihr dieses Spiel schon abschreiben. Bis der erste Schriftzug auf dem Bildschirm erschien, mußte ich schon fünfmal die Disketten wechseln; bis das eigentliche Spiel begann, lagen über ein Dutzend Diskettenwechsel hinter mir. Das ist eine glatte Frechheit! Hinzu kommt eine miese technische Ausführung, die mit Ruckel-Scrolling und Zuckel-Sprites verblüfft. Grafik und Sound sind ebenfalls nur Mittelmaß. Die Nintendo-Version (siehe Test im Videospiel-Teil) ist zwar nicht brillant, beweist aber, daß Teenage Turtles eigentlich ein ordentliches Spiel ist.

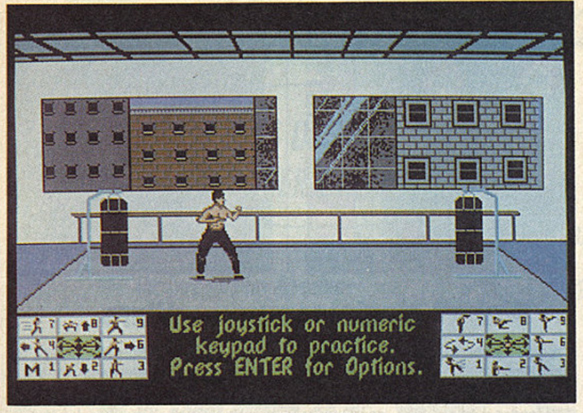
STECKBRIEF

Genre: Action-Adventure
Hersteller: Ultra/Konami, Zirka-Preis: 80 Mark

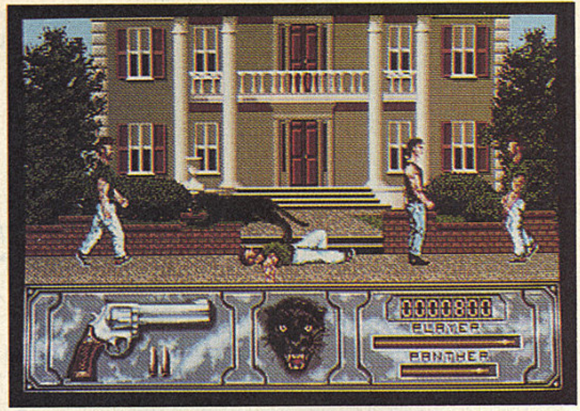
AMIGA	ATARI ST
Grafik: 40% Sound: 41%	nicht geplant
POWER-WERTUNG: 38%	

C 64	MS-DOS
nicht geplant	in Vorbereitung


Hey Spiele-Freaks!
Die neue Spiele-Zeitschrift
POWER PLAY
Markt&Technik
bekommt Ihr jetzt einmalig günstig!
Ihr seid die allerersten, die jeden Monat das Heft bekommen. So habt Ihr immer die Nase vorn!
Jedes Heft wird Euch ohne einen Pfennig extra nach Hause zugestellt!
Ihr bezahlt im Abonnement nur 5,80 DM statt 6,50 DM pro Ausgabe.
POWER PLAY enthält über 100 Seiten ausführliche und kritische Tests der allerneuesten Computer- und Videospiele.
Monat für Monat die POWER-Tips als Extra-Teil zum Sammeln.
Von Anfang an dabei sein heißt die Devise – also füllt am besten sofort eine der beiden Karten aus und schickt sie noch heute an uns ab!
Handelt JETZT, bevor Eure Freunde schneller sind!
Macht jetzt den Test: 3 Ausgaben dieser Super-Spiele-Zeitschrift für 10,- statt 19,50 DM
Nutzt jetzt die einmalige Chance und macht mit bei der Testaktion „3 Hefte für 10,– statt 19,50 Mark"!
DAS GROSSE COMPUTER- UND VIDEO-SPIELE-MAGAZIN
GESUCHT WIRD: DER BESTE SPIELE-KENNER
MACHT MIT UND GEWINNT EINE TRAUMREISE IN DIE USA UND VIELE WEITERE PREISE
EXKLUSIV
STARFLIGHT II
MIDWINTER
CHAMPIONS OF KRYNN
NEU 3 MARK FÜR DIE ERSTAUSGABE
Atelier Ulrich



Ein Tritt kommt selten alleine ... (MS-DOS)



Schön schaut's aus; schaurig spielt sich's (ST)

KNOCHENBRÜCHE INKLUSIVE

Bruce Lee Lives

Nach fast einem Jahr ohne erwähnenswerte Neuerscheinungen im Kampfsport-Genre ist nach "Budokan" (in der *POWER PLAY* 2/90 getestet) mit "Bruce Lee Lives" ein weiteres fernöstliches Hau-zu-und-weich-aus-Spiel erhältlich. Die Jungs von Software Toolworks haben einige neue Ideen verwirklicht, die Bruce Lee Lives von der Konkurrenz abgrenzen sollen. So kann man sich eine Folge von drei beliebigen Schlägen vor Spielbeginn definieren, die auf Tastendruck automatisch ausgeführt werden. Außerdem "lernen" die Gegner dazu. Wenn Ihr z. B. einen Gegner dreimal mit derselben Kombination von Tritten niederstreckt, dann hat er bei Eurer vierten Attacke einen Abwehrschlag parat.

Von diesen Sonder-Features abgesehen, ist Bruce Lee Lives eine Art Kampfsport-Adventure. Man muß nicht nur gegen bestimmte Gegner kämpfen, sondern ganze Missionen bestehen. Über ein Dutzend Schläge stehen zur Wahl, um sich erfolgreich den Feinden zu erwehren. *mg*



Neue Ideen garantieren leider nicht immer für ein tolles Spiel. Lernende Computer-Gegner und "Makro-Taste" sind zwar sinnvoll, trösten aber nicht über ein ansonsten nur wenig überdurchschnittliches Prügel-Spiel hinweg. Mußte der gute Bruce Lee in seinen Filmen keinen Feind fürchten, so dürfte ihm "Budokan" von Electronic Arts einen ganz schönen Schrecken einjagen. In Sachen Spielbarkeit schlägt das Konkurrenz-Produkt "Bruce Lee Lives" um Längen. Gleiches gilt für den Sound. Allein bei der EGA-Grafik hat Bruce die Nase vorn (dafür gibt's leider keine extra VGA-Grafik).

STECKBRIEF
Genre: Kampfsport-Simulation
Hersteller: Software Toolworks, Zirka-Preis: 90 Mark

MS-DOS
Grafik: 69% Sound: 57%
POWER-WERTUNG: 62%

ATARI ST
in Vorbereitung

C 64
nicht geplant

AMIGA
in Vorbereitung

ASPHALT-ANARCHIE

Wild Streets

James Taylor wird auf Schritt und Tritt von seiner Miezekatze, einen ausgewachsenem schwarzem Panther der hungrigen Art begleitet. Level für Level kämpfen sich der todesmutige Taylor und sein Haustier einem entführten Freund näher.

"Wild Streets" ist ein horizontal scrollendes Zweikampf-Actionspiel. Spielerisch ist es eine Art Mischung aus "Vigilante" und "Double Dragon". Ihr steuert John Taylor, der in alle möglichen Richtungen hauen und treten kann, um sich gegen die zahlreich angreifenden Gegner zu wehren. Hat er Munition aufgesammelt, kann der gute John auch eine Kugel aus seiner Taschenmagnum abfeuern. Der schwarze Panther schleicht durch die Kulisse und reißt ab und zu einen Gegner, da Herrchen mal wieder beim Katzenfutter gespart hat. Am Ende jedes Levels wartet ein gutgenährter Obergegner. Ist er durch liebevolle Hiebe kaltgestellt, werden Bonuspunkte verteilt und die Prügelei geht in die nächste Runde. *hl*



"Wild Streets" ist ein Rückfall in die Software-Steinzeit. Die farbenprächtige Grafik ist das einzig Erwähnenswerte an diesem Programm; das Spielprinzip ist der nackte Frust. Die Steuerung ist unpräzise und lahm; die Gegner haben nur stupide Angriffstaktiken auf Lager. Eine ziemliche Enttäuschung ist auch der Panther, der etwas deplaziert durch die Gegend schnurrt. Es gibt nicht mal einen Modus, in dem ein zweiter Spieler das Tierchen steuern kann. Wild Streets ist eine übelste Gurke. Wer scharf auf ein Brutalo-Prügelspiel ist, sollte lieber zu "Double Dragon 2" greifen, und hiervon die Finger lassen.

STECKBRIEF
Genre: Prügelspiel
Hersteller: Titus, Zirka-Preis: 50 bis 90 Mark (Diskette)

AMIGA
in Vorbereitung

ATARI ST
Grafik: 61% Sound: 41%
POWER-WERTUNG: 14%

C 64
in Vorbereitung

MS-DOS
in Vorbereitung



The Cycles

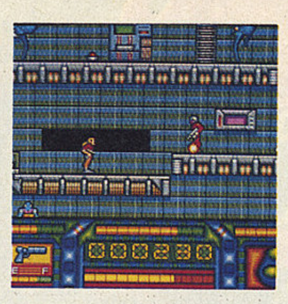
Man nehme das Spiel "Grand Prix Circuit", tausche das Armaturenbrett des Autos gegen das Instrumentenpult eines Motorrades und schon hat man "The Cycles". Wer Grand Prix Circuit schon besitzt, der braucht The Cycles nicht. Alle anderen, die für ein gutes Motorradrennen mit ordentlich schneller 3D-Grafik, vielen verschiedenen Kursen, Meisterschafts-Rennen gegen Computerfahrer und fünf Schwierigkeitsgraden etwas übrig haben, denen sei The Cycles ans Herz gelegt. *mg*

Hersteller: Accolade
Zirka-Preis: 90 Mark
Genre: Rennspiel

AMIGA

Grafik: 71 Sound: 61

POWER-WERTUNG: 79



Stryx

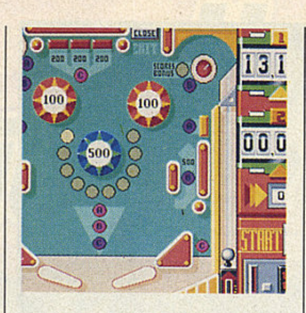
Amoklauf der Roboter: Superheld "Stryx" wird höflich gebeten, vier Schlüssel in vier Städten aufzuspüren, bevor der letzte Mensch von einem Revoluzzer-Roboter ("Freier Strom für alle!") abgemurkst wird. Hinter der schönen Packung befindet sich ein übles Programm: laufen, ausweichen, schießen — viel mehr Tiefsinn hat das öde Actionspiel nicht zu bieten. Zudem ist es mit unfairen Stellen reich gesegnet. Ein Actionspiel zum Gruseln; ohne neue Ideen, aber mit Frustpotential. *hl*

Hersteller: Psyclapse
Zirka-Preis: 70 Mark
Genre: Action

AMIGA

Grafik: 56 Sound: 41

POWER-WERTUNG: 23



Pinball Magic

Einen neuen Computer-Flipper der überflüssigen Art hat Loriciel veröffentlicht. Beim weitgehend vom Zufall abhängenden Ballgehupse an Bumper und Bonus-Steinchen will kaum Spannung aufkommen. Zwölf verschiedene Flipper-Layouts hat das Programm zu bieten. Wer also ganz scharf auf eine Bits-und-Bytes-Version der ratternden Markschlucker scharf ist, bekommt Abwechslung geboten. Mir ist diese einfallslose Bildschirm-Flipperei allerdings viel zu langweilig. *hl*

Hersteller: Loriciel
Zirka-Preis: 80 Mark
Genre: Geschicklichkeit

AMIGA

Grafik: 37 Sound: 29

POWER-WERTUNG: 38



Warp

Fast ein Jahr hat die Umsetzung von "Warp" auf den Amiga gedauert. Am etwas konfusen Action-Strategie-Mischmasch hat sich gegenüber der Atari ST-Version nichts geändert. Die Grafik ist ebenfalls gleichgeblieben. Nur der Sound wurde ordentlich aufgebohrt. Technisch gibt's an Warp sicher nichts auszusetzen, aber spielerisch bietet dieses Programm biedere Hausmannskost. Außerdem finde ich rund 85 Mark für so ein Ballerspiel ganz schön happig. *mh*

Hersteller: Thalion
Zirka-Preis: 85 Mark
Genre: Action

AMIGA

Grafik: 68 Sound: 70

POWER-WERTUNG: 66



Day of the Viper

Rabatz auf der Raumstation: Durch 25 3D-Levels müßt Ihr einen kleinen Droiden steuern und Disketten suchen. Feindliche Roboter umpusten, bessere Ausrüstung besorgen und Computer manipulieren gehört ebenso zu Euren Aufgaben, wie das schlichte Überleben. Die Grafik ist nett, der Sound angenehm. Leider fehlt's auf Dauer an Vielfalt. 25 Levels sind halt nicht besonders viel. Aber trotzdem kann "Day of the Viper" eine ganze Weile für Spielspaß sorgen. *mh*

Hersteller: Accolade
Zirka-Preis: 90 Mark
Genre: Action-Adventure

AMIGA

Grafik: 64 Sound: 65

POWER-WERTUNG: 68



Chase H.Q.

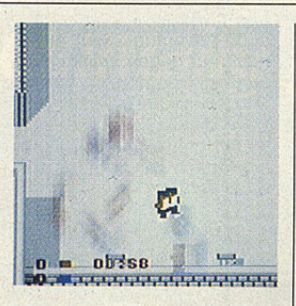
Revolution in der Verbrechens-Bekämpfung: Bei der gleichnamigen Automaten-Umsetzung "Chase H.Q." flitzen die Beamten in einem gepanzerten schwarzen Porsche über die Straße und rammen verdächtige Fahrzeuge in den Seitenstreifen. Leider verhält sich der Porsche kaum wie ein richtiges Fahrzeug, so daß man den Verbrechern kaum hinterherkommt oder vorher sowieso aus den Kurven fliegt. Da hilft auch nicht der hübsche Spielvorspann, es hapert am Grundsätzlichen. *hf*

Hersteller: Ocean
Zirka-Preis: 80 Mark
Genre: Rennspiel

AMIGA

Grafik: 65 Sound: 71

POWER-WERTUNG: 56



Street Cred Football

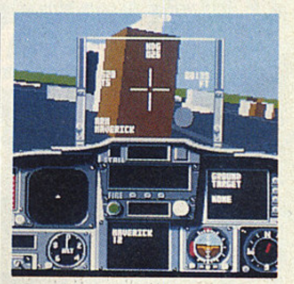
Richtig gute Billigspiele sind selten geworden. Bei "Street Cred Football" kicken zwei Kinder-Fußballteams mit je fünf Spielern in einem Hinterhof herum. Wahlweise wird zu zweit oder gegen den Computer (ein Schwierigkeitsgrad) gespielt. Die Scheußlichkeit des Programms kann auch nicht durch den niedrigen Preis gerechtfertigt werden. Selten hat man klobigere Sprites und ein primitiveres Spielprinzip erlebt. *hl*

Hersteller: Players
Zirka-Preis: 20 Mark
Genre: Sportspiel

C 64

Grafik: 09 Sound: 28

POWER-WERTUNG: 13



Fighter Bomber

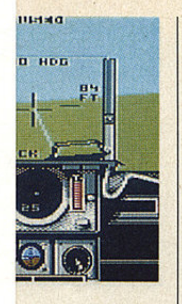
Der "Fighter Bomber" macht auf Amiga und ST gar keine schlechte Figur. Die Geschwindigkeit ist ordentlich, die Grafik nett und der Sound brauchbar. Nur leider wurden einige Macken der PC-Fassung nicht mit ausgebügelt. So bleibt's beim recht unrealistischen Umherfliegen mit Simpel-Instrumentarium. Wer eine anständige Flugsimulation haben möchte, sollte sich lieber "Falcon" oder "F-16 Combat Pilot" zulegen. Da nützen die vielen Flugzeuge nicht viel, denn sie fliegen sich alle gleich. *mh*

Hersteller: Activision
Zirka-Preis: 100 Mark
Genre: Simulation

AMIGA/ATARI ST

Grafik: 60 Sound: 65

POWER-WERTUNG: 66



Bomber

r" ist ein denkbar un-
amm, um es auf den
lebt diese Simulation
ie durch die schnelle
nußte man beim C64
iche machen. Der an-
tige Jet fliegt auf dem
nen riesigen Berg Wat-
d ist ganz gut. Außer-
üs und die Anzahl der
chön abgespeckt wor-
r sollten davon die Fin-
mh

tivision
) Mark
ation

Sound: 65
UNG: 54



Sentinel Worlds I: Future Magic

Rollenspieler mit einem C 64 reiben sich die Hände. Das exquisite "Sentinel Worlds" gibt es ab jetzt für den kleinen Commodore. Piraten durchs All jagen, Rätsel lösen und Planeten unsicher machen, all das könnt Ihr mit einer fünfköpfigen Truppe erledigen. Neben vielen Gegenständen, Monstern und einer ausgefeilten Benutzerführung überraschte die tolle farbenfrohe und detailreiche Grafik. *mh*

Hersteller: Electronic Arts
Zirka-Preis: 70 Mark
Genre: Rollenspiel

C 64

Grafik: 80	Sound: 65
POWER-WERTUNG: 81	



terlitz

Nachfolger zu "Water-
et eine historische
chspielen. Interessant
n seine Armeen führt:
ehle an seine Feldher-
puter. Die ausgefüllte
r träge und nicht be-
aber das macht für die-
n etwas aus. Austerlitz
(70 Seiten Anleitung
Schlacht kann viele
Nur für Experten, die
gen. *al*

S
0 Mark
gie

S
Sound: 0
TUNG: 73



Xenon II

"Xenon II" setzt neue Maßstäbe für Actionspiele auf PCs. Fast unglaublich, aber Xenon II spielt sich auf PCs besser als auf Amiga oder Atari ST. Blitzsauberes Scrolling, toll animierte Sprites en masse auf dem Bildschirm und fantastische VGA- sowie EGA-Grafik haben uns begeistert. Die Spiel-Geschwindigkeit ist unter fast allen Konfigurationen (mit Ausnahme von 4-MHz-PCs mit VGA-Grafik) absolut ausreichend. Xenon II ist auf PCs ein Meisterwerk der Programmierkunst. *mg*

Hersteller: Imageworks
Zirka-Preis: 85 Mark
Genre: Action

MS-DOS

Grafik: 92	Sound: 61
POWER-WERTUNG: 82	

The Cycles

Man nehme das Spiel "Grand Prix Circuit", tausche das Armaturenbrett des Autos gegen das Instrumentenpult eines Motorrades und schon hat man "The Cycles". Wer Grand Prix Circuit schon besitzt, der braucht The Cycles nicht. Alle anderen, die für ein gutes Motorradrennen mit ordentlich schneller 3D-Grafik, vielen verschiedenen Kursen, Meisterschafts-Rennen gegen Computerfahrer und fünf Schwierigkeitsgraden etwas übrig haben, denen sei The Cycles ans Herz gelegt. *mg*

Hersteller: Accolade
Zirka-Preis: 90 Mark
Genre: Rennspiel

AMIGA

Grafik: 71 **Sound: 61**

POWER-WERTUNG: 79

Stry

Amoklauf der Rob
"Stryx" wird höflich
Schlüssel in vier Städ
bevor der letzte Mensc
voluzzer-Roboter ("Fre
le!") abgemurkst wird.
nen Packung befinde
Programm: laufen, au
ßen — viel mehr Tief
Actionspiel nicht zu bie
mit unfairen Stellen rei
Actionspiel zum Grus
Ideen, aber mit Frustp

Hersteller: Psyclap
Zirka-Preis: 70 Ma
Genre: Action

AMIGA

Grafik: 56 **S**

POWER-WERTUNG



Day of the Viper

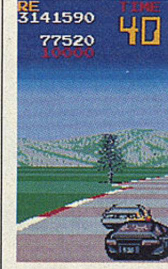
Rabatz auf der Raumstation: Durch 25 3D-Levels müßt Ihr einen kleinen Droiden steuern und Disketten suchen. Feindliche Roboter umpusten, bessere Ausrüstung besorgen und Computer manipulieren gehört ebenso zu Euren Aufgaben, wie das schlichte Überleben. Die Grafik ist nett, der Sound angenehm. Leider fehlt's auf Dauer an Vielfalt. 25 Levels sind halt nicht besonders viel. Aber trotzdem kann "Day of the Viper" eine ganze Weile für Spielspaß sorgen. *mh*

Hersteller: Accolade
Zirka-Preis: 90 Mark
Genre: Action-Adventure

AMIGA

Grafik: 64 **Sound: 65**

POWER-WERTUNG: 68



Chase

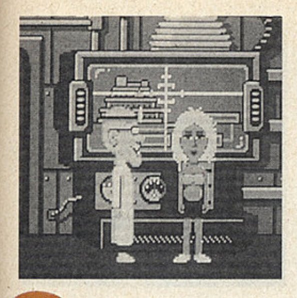
Revolution in der
kämpfung: Bei der gleic
maten-Umsetzung "Ch
die Beamten in eine
schwarzen Porsche übe
rammen verdächtige F
Seitenstreifen. Leider
Porsche kaum wie ein
zeug, so daß man c
kaum hinterherkommt
wieso aus den Kurven
auch nicht der hübsche
es hapert am Grundsä

Hersteller: Ocean
Zirka-Preis: 80 Ma
Genre: Rennspiel

AMIGA

Grafik: 65 **S**

POWER-WERTUNG



PLAY BESONDERS EMPFEHLENSWERT

Maniac Mansion

Die deutschen Versionen von Lucasfilms köstlichem Grusel-Jux-Adventure sind jetzt für alle 16-Bit-Computer erhältlich. Auf Amiga, ST und PC sind Grafik und Spielwitz gleich gut. Im Haus eines verrückten Wissenschaftlers erleben drei tapfere Teenager haarsträubende Abenteuer. Dank eines benutzerfreundlichen Menü-Systems, das auch beim "Indy"-Adventure verwendet wurde, spielt sich das Programm wie ein Gedicht. *hl*

Hersteller: Lucasfilm Games
Zirka-Preis: 90 Mark
Genre: Grafik-Adventure

AMIGA/MS-DOS

Grafik: 77/77 Sound: 62/54

POWER-WERTUNG: 88/88



The Untouchables

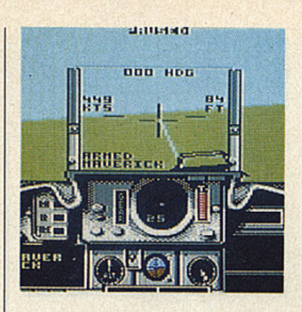
Im Vergleich zur C 64-Version hat sich bei "The Untouchables" nicht viel getan. Es bleibt eine mittelprächtige Mischung aus ordentlichen Geschicklichkeits-Prüfungen und stumpfsinniger Ballerei. Die Grafik wurde natürlich aufgepeppt und die Musik klingt für ST-Verhältnisse respektabel. Technisch können sich die Untouchables ebenfalls sehen lassen. Das Scrolling ist flüssig und die Spielgeschwindigkeit läßt nichts zu wünschen übrig. Leider wird man von unfairen Stellen nicht verschont. *mg*

Hersteller: Ocean
Zirka-Preis: 80 Mark
Genre: Action

ATARI ST

Grafik: 73 Sound: 72

POWER-WERTUNG: 53



Fighter Bomber

"Fighter Bomber" ist ein denkbar undankbares Programm, um es auf den C 64 umzusetzen, lebt diese Simulation doch in erster Linie durch die schnelle 3D-Grafik. Hier mußte man beim C64 ganz schön Abstriche machen. Der ansonsten so schnittige Jet fliegt auf dem C 64 wie durch einen riesigen Berg Watte. Nur der Sound ist ganz gut. Außerdem sind die Menüs und die Anzahl der Flugzeuge ganz schön abgespeckt worden. C 64-Besitzer sollten davon die Finger lassen. *mh*

Hersteller: Activision
Zirka-Preis: 70 Mark
Genre: Simulation

C 64

Grafik: 45 Sound: 65

POWER-WERTUNG: 54



Sentinel Worlds I: Future Magic

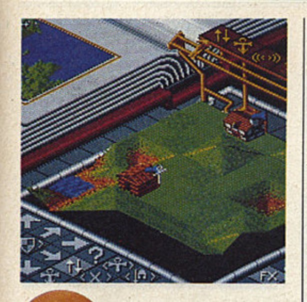
Rollenspieler mit einem C 64 reiben sich die Hände. Das exquisite "Sentinel Worlds" gibt es ab jetzt für den kleinen Commodore. Piraten durchs All jagen, Rätsel lösen und Planeten unsicher machen, all das könnt Ihr mit einer fünfköpfigen Truppe erledigen. Neben vielen Gegenständen, Monstern und einer ausgefeilten Benutzerführung überraschte die tolle farbenfrohe und detailreiche Grafik. *mh*

Hersteller: Electronic Arts
Zirka-Preis: 70 Mark
Genre: Rollenspiel

C 64

Grafik: 80 Sound: 65

POWER-WERTUNG: 81



PLAY BESONDERS EMPFEHLENSWERT

Populous

Endlich gibt es die göttliche Göttersimulation auch für PCs. Das Spiel um Völker, Erdbeben, Sintfluten, Vulkane, Sümpfe und Kreuzritter ist tadellos auf MS-DOS umgesetzt worden. Spielerisch hat sich an diesem Super-Programm nichts geändert. Nur bei der Grafik müssen Besitzer einer EGA- oder CGA -Grafik Karte Abstriche machen. Am schönsten sieht Populous unter VGA-Grafik aus. Für vollen Sound braucht man eine AdLib-Karte. *mh*

Hersteller: Electronic Arts
Zirka-Preis: 85 Mark
Genre: Strategie

MS-DOS

Grafik: 80 Sound: 61

POWER-WERTUNG: 92



Nevermind

"Nevermind" ist eine ausgefallene Geschicklichkeits-Grübelei, die dank einem dummen Patzer praktisch unspielbar wird. Im Groben geht es darum, Teile für ein Puzzle an die passende Stelle zu transportieren. Die Spielfigur läuft sowohl am Boden als auch senkrecht an Wänden entlang. Bis Level fünf spielt sich Nevermind ausgezeichnet; hier wird allerdings ein neues, unfaires Spielelement eingeführt, das sich vernichtend auf die Motivation auswirkt. Schade drum. *mg*

Hersteller: Psygnosis,
Zirka-Preis: 90 Mark
Genre: Action-Grübelei

MS-DOS

Grafik: 70 Sound: 31

POWER-WERTUNG: 35



Austerlitz

"Austerlitz", der Nachfolger zu "Waterloo", und bietet eine historische Schlacht zum Nachspielen. Interessant ist die Art, wie man seine Armeen führt: Man tippt die Befehle an seine Feldherren in den Computer. Die ausgefüllte 3D-Grafik ist zwar träge und nicht besonders schnell, aber das macht für diese Art Spiel kaum etwas aus. Austerlitz ist sehr komplex (70 Seiten Anleitung warten ...), eine Schlacht kann viele Stunden dauern. Nur für Experten, die Kriegsspiele mögen. *al*

Hersteller: PSS
Zirka-Preis: 90 Mark
Genre: Strategie

MS-DOS

Grafik: 69 Sound: 0

POWER-WERTUNG: 73



Xenon II

"Xenon II" setzt neue Maßstäbe für Actionspiele auf PCs. Fast unglaublich, aber Xenon II spielt sich auf PCs besser als auf Amiga oder Atari ST. Blitzsauberes Scrolling, toll animierte Sprites en masse auf dem Bildschirm und fantastische VGA- sowie EGA-Grafik haben uns begeistert. Die Spiel-Geschwindigkeit ist unter fast allen Konfigurationen (mit Ausnahme von 4-MHz-PCs mit VGA-Grafik) absolut ausreichend. Xenon II ist auf PCs ein Meisterwerk der Programmierkunst. *mg*

Hersteller: Imageworks
Zirka-Preis: 85 Mark
Genre: Action

MS-DOS

Grafik: 92 Sound: 61

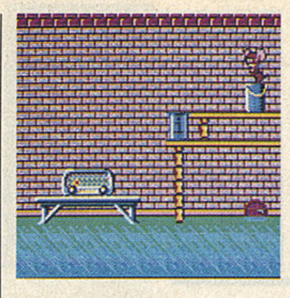
POWER-WERTUNG: 82



North & South

Das Bürgerkriegs-Spektakel "North & South" auf dem PC unterscheidet sich kaum von der Amiga-Fassung. Nur die Grafik und der Sound sind ein wenig magerer. Der Action,- und Strategiebrei macht zu zweit noch am meisten Spaß, kann aber mangels Abwechslung und verkorkster Steuerung nicht auf Dauer unterhalten. Da helfen auch die vielen Gags und die grafischen Finessen nichts mehr. Denn wenn man die erst-einmal alle gesehen hat, wird "North & South" ziemlich langweilig. *mh*

Hersteller: Infogrames
Zirka-Preis: 90 Mark
Genre: Action
AMIGA
Grafik: 61 Sound: 53
POWER-WERTUNG: 60



Tom & Jerry 2

Tom & Jerry 1 war schon unter aller Kanone, aber das Ganze dann mit minimalen Änderungen noch einmal zu veröffentlichen, ist frech. Jerrys Sprung ist immer noch so langsam, daß man kaum eine Chance hat, den Käse zu erreichen — nach wenigen Sekunden kommt Tom angerannt und schnappt sich Jerry. Jerry hat kaum eine Chance, auszuweichen. Obendrein ist es sowieso nicht erbaulich, lediglich Käsestücke einsammeln zu müssen. Dieser Käse ist für die Katz'. *hf*

Hersteller: Magic Bytes
Zirka-Preis: 85 Mark
Genre: Action
AMIGA
Grafik: 38 Sound: 52
POWER-WERTUNG: 15



Typhoon Thompson

Endlich gibt es den niedlichen Kerl, der mit einem düsenangetriebenen Boot auf einem Wasserplaneten Kobolde ärgert, auch auf dem Amiga. Die actionhaltige Suche nach vier besonderen Gegenständen und einem Kind wird mit farbenprächtiger, detaillierter 3D-Grafik, einem fantastischen Stereosound und hoher Spielbarkeit begleitet. Programmiert wurde dieses Schmuckstück von dem Macher des klassischen "Choplifter". Wer sich Typhoon Thompson nicht kauft, ist selbst schuld. *mh*

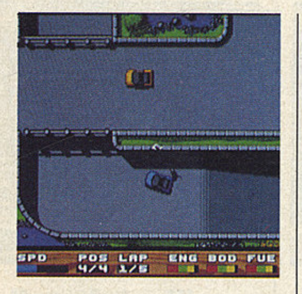
Hersteller: Broderbund
Zirka-Preis: 80 Mark
Genre: Action
AMIGA
Grafik: 86 Sound: 76
POWER-WERTUNG: 83



Overlander

Was lange währt, wird leider nicht immer gut. Bestes Beispiel: das schnelle 3D-Renn-Actionspiel "Overlander", das vor über einem Jahr auf dem ST erschien. Es ist technisch sehr gut (wie damals schon die ST-Version), bietet anständige Grafik und nützt die PAL-Auflösung aus; spielerisch blieb allerdings alles beim alten. Ohne eine große Portion Glück kommt man bei diesem konfusen und eintönigen Programm nicht allzu weit. Es spricht weder Rennnoch Actionspiel-Fans an. *mg*

Hersteller: Elite
Zirka-Preis: 80 Mark
Genre: Action
AMIGA
Grafik: 70 Sound: 56
POWER-WERTUNG: 31



Super Cars

Nicht gerade 16-Bit-Niveau: karge Grafik, Ruckel-Scrolling und ein Uralt-Spielprinzip. Die Bezeichnung "Super Sprint für Arme" kommt "Super Cars" noch am nächsten. Auf neun verschiedenen Rundkursen tretet Ihr gegen vier Gegner an. Mit dem Preisgeld kauft man sich Extras wie z.B. einen besseren Motor, eine neue Karosserie, Raketen oder neues Benzin. Zur Not kann man Super Cars spielen, aber der Preis von rund 70 Mark ist nahezu unverschämt und schreckt gehörig ab. *mg*

Hersteller: Gremlin
Zirka-Preis: 70 Mark
Genre: Rennspiel
AMIGA
Grafik: 24 Sound: 43
POWER-WERTUNG: 45



Blue Angels 69

"Blue Angels 69" ist ein Strategie-Spiel, bei dem viel getüftelt werden muß. Zwei Spieler (oder ein Spieler gegen den Comptergegner) nehmen abwechselnd horizontal und vertikal numerierte Steine aus einem Feld heraus. Die Plus- oder Minus-Zahlen auf den Steinen werden als Punkte gutgeschrieben (oder abgezogen). Es gewinnt der Spieler, der nach Abräumen aller Steine die höchste Punktzahl hat. Ein interessantes Spiel, daß man auch öfters gerne mal wieder lädt. *hf*

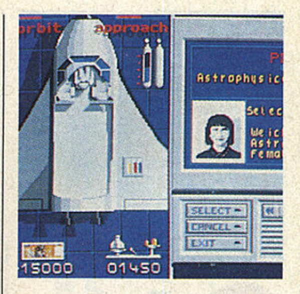
Hersteller: Magic Bytes
Zirka-Preis: 80 Mark
Genre: Denkspiel
AMIGA
Grafik: 49 Sound: 61
POWER-WERTUNG: 63



Postman Pat

Ganz davon abgesehen, daß die ständig dudelnde Musik und die widerliche Grafik dieses Actionprogramms überhaupt nicht zum Spielen reizen: Man kann den Postwagen des Postboten nicht richtig steuern, eine elementare Kleinigkeit, durch die das Spiel unspielbar wird. Dieser macht nämlich um Pfützen und Radfahrer automatisch einen Bogen, knallt gegen die Mauer und schon ist ein Leben flöten. Die Diskette enthält noch drei andere Spiele, die aber alle nicht der Rede wert sind. *hf*

Hersteller: Alternative Software
Zirka-Preis: 80 Mark
Genre: Action
AMIGA
Grafik: 32 Sound: 35
POWER-WERTUNG: 8



E.S.S.

In "European Space Simulator" dürfen Sie das Space Shuttle taktisch günstig beladen, Satelliten im Orbit aussetzen und wieder einsammeln, einen Raumspaziergang wagen und heil wieder landen. Alles in allem eine ganz nette Shuttle-Simulation für PCs mit kleinen Action-Sequenzen. Der reine Simulationsaspekt hält sich in Grenzen.

Der European Space Simulator ist eigentlich nur etwas für absolut eingefleischte Fans von Raumschiffsimulationen. *al*

Hersteller: Tomahawk
Zirka-Preis: 140 Mark
Genre: Simulation
AMIGA
Grafik: 56 Sound: 12
POWER-WERTUNG: 58



Conflict Europe

Atombombenangriff als Strategiespiel — wie geschmackvoll... Wer sich daran nicht stört, bekommt klassisches Armeengeschiebe, chemisch und nuklear gewürzt. Die MS-DOS-Version unterscheidet sich nur in der etwas schlechteren Grafik und den fehlenden Sound von der Amiga-Version. $5\frac{1}{4}$- und $3\frac{1}{2}$-Zoll-Disketten liegen mit einem flapsig geschriebenen Handbuch in der Packung. Conflict Europe ist nur was für Strategen mit einem Faible für Atompilze. *al*

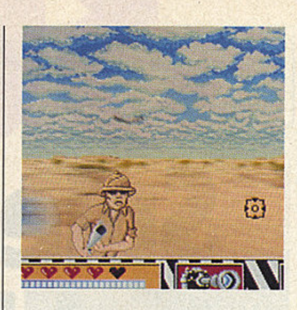
Hersteller: PSS
Zirka-Preis: 85 Mark
Genre: Simulation
MS-DOS
Grafik: 58 Sound: 0
POWER-WERTUNG: 61



Operation Hinkelstein

Ein Schlag auf den Hinterkopf hat nicht nur Miraculix, sondern auch die "Operation Hinkelstein" abbekommen. Die Grafik ist zwar nett, aber das Spiel dümpelt auf dem schlichtesten Level des Action-Adventure-Genres. Im Wald, da sind die Römer, Asterix klaubt Kräuter ein, holt sich ein Wildschwein und möbelt Legionäre auf — Schnarch. Lieber die schnuckeligen Comic-Alben kaufen, da hat man mehr Spaß. *al*

Hersteller: Coctel Vision
Zirka-Preis: 85 Mark
Genre: Action-Adventure
AMIGA
Grafik: 66 Sound: 30
POWER-WERTUNG: 38



Safari Guns

Wo Buschtrommeln klopfen und Wasserbüffel weiden, knipst der Tourist mit seiner Kamera. Nach 24 Fotos der Tierwelt (einfach anklicken), die am Schluß ausgewertet werden, geht's in den nächsten Level. Unser Tourist vertauscht bei Bedarf die Kamera mit einem Gewehr und nietet in "Operation Wolf"-Manier Wilderer um. Die Trommeln klingen gut, die Grafik ist durchschnittlich und der Spielwitz noch in Afrika. Trotz der putzigen Idee langweilt sich der Spieler bald. *al*

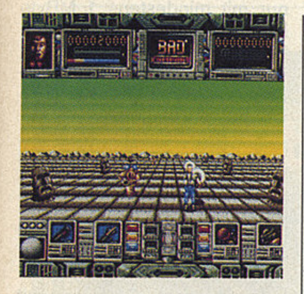
Hersteller: New Deal
Zirka-Preis: 65 Mark
Genre: Action
AMIGA
Grafik: 59 Sound: 56
POWER-WERTUNG: 55



Dr. Dooms Revenge

In diesem Actionspiel steuert Ihr die berühmten Comic-Helden Captain America und Spider-Man in das Schloß des bösen Dr. Doom. Um am Ende Dr. Doom zu erledigen, prügelt man mit Fäusten, Füßen oder Extrawaffe auf diverse Comic-Oberschurken ein. Ganz nette Grafik und die Comic-Atmosphäre täuschen nicht über eine langweilige und wegen der miesen Steuerung kaum spielbare Prügelei hinweg. Für diesen Krampf dann noch runde 90 Mark zu verlangen, ist ganz schön dreist. *mh*

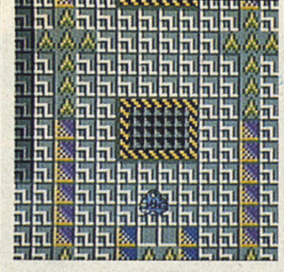
Hersteller: Empire
Zirka-Preis: 90 Mark
Genre: Action
AMIGA
Grafik: 62 Sound: 53
POWER-WERTUNG: 27



Bad Company

Der konfuse "Space Harrier" — Verschnitt "Bad Company" macht seinem Namen alle Ehre. In schlechter Gesellschaft befinden Sie sich in der Tat mit Bad Company, sollten Sie es dummerweise gekauft haben. Flottes 3D, nette Grafik, ordentliche Musik — aber nichts dahinter. Spieldesign scheint für Programmierer Steve Bak, der schon andere "Spiele-Perlen" wie z. B. "Leathernecks" verantworten muß, ein Fremdwort zu sein. Die Amiga-Version hat ein paar Farben mehr. *mg*

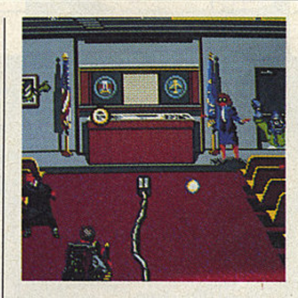
Hersteller: Logotron
Zirka-Preis: 80 Mark
Genre: Action
AMIGA/ST
Grafik: 68/68 Sound: 51/51
POWER-WERTUNG: 28/28



Snare

Bei diesem Labyrinthspiel muß man mit einem kleinen Schiff den Ausgang zum nächsten Level finden. Das Gebiet wird von oben dargestellt; lenkt man das Schiff in eine andere Richtung, wird der Untergrund um 90 Grad in die entsprechende Richtung gedreht. Trotz netter kleiner Extras und viel Grafik kommt bei "Snare" nicht die rechte Begeisterung auf. Sei es, daß unmotiviert ein Gegner auftaucht, oder daß man sich einfach verirrt. Es gab schon zu viele Spiele mit diesem Spielprinzip. *hf*

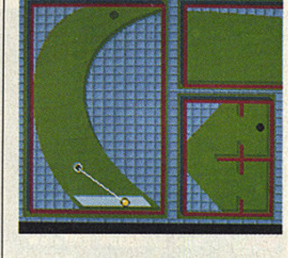
Hersteller: Thalamus
Zirka-Preis: 80 Mark
Genre: Action
C 64
Grafik: 56 Sound: 71
POWER-WERTUNG: 54



Ghostbusters II

Ghostbusters II auf dem PC hat nun gar nichts mehr mit dem gleichnamigen Programm für Amiga und ST zu tun. Komplett neue Grafiken und Actionsequenzen können aber nicht über die katastrophale Spielbarkeit hinwegtäuschen. Den Programmierern dieses "Prachtstückes" sollte man schleunigst einen extrafiesen Geist auf den Hals schicken. Hier wurde nur versucht, mit dem Titel des schnuckeligen Filmes noch ein paar Mark zu machen: aber bitte nicht so. *mh*

Hersteller: Activision
Zirka-Preis: 90 Mark
Genre: Action
MS-DOS
Grafik: 74 Sound: 33
POWER-WERTUNG: 30



Hole-In-One

Bei dieser unverschämt teuren Minigolf-Variante wurde viel verschenkt. Zum einen entsprechen die schlichte Grafik und der trötende Sound nicht ganz den heutigen Ansprüchen. Zum anderen spielt sich "Hole-In-One" ziemlich zäh. Man braucht z.B. eine halbe Ewigkeit, um den lahmen Cursor zu platzieren. Die fünf verschiedenen, recht ideenlosen Kurse über 18 Löcher trösten darüber nur wenig hinweg. In geselliger Runde gefällt Hole-In-One noch am besten. Allein ist's öde. *mg*

Hersteller: Digi Tek
Zirka-Preis: 100 Mark
Genre: Geschicklichkeit
MS-DOS
Grafik: 25 Sound: 19
POWER-WERTUNG: 48

30

DAS BESTE, WAS IHREM COMPUTER PASSIEREN KANN

Spiele, die ihr Geld wert sind

Jedes Jahr ist's das gleiche Theater. Da hat man endlich, nach langen und nervenzerfetzenden Diskussionen, den heißbegehrten Traum-Computer zu Weihnachten bekommen (oder mußte nach ebenso langen Diskussionen einen verschenken). Und nun? Hilf- und ratlos steht mancher Vati, samt quengelndem, spielehungrigen Sprößling vor dem übervollen Computer-Spiele-Regal im Kaufhaus oder dem Software-Laden von nebenan. Welches von den in verführerisch bunten Schachteln glänzenden Spielen soll man nun kaufen? Ein wahlloser Griff ins Regal verursacht oft Frust und Ärger, weil das Spiel den hohen Erwartungen nicht entspricht.

Wir haben für Sie 30 Spiele zusammengestellt, die in keiner Programmsammlung fehlen sollten. Es wurden nicht nur die allerneuesten Titel berücksichtigt, sondern auch Programme, die schon ein gutes Jährchen auf dem Buckel haben. Natürlich gibt es noch eine ganze Reihe anderer Spiele, die es wert gewesen wären, auch in dieser Liste aufzutauchen. Aber wir mußten uns aus Platzgründen auf diese 30 Programme einigen. *mh*

Blood Money

Durch vier Levels steuert der Spieler je nach Spielstufe ein Raumschiff, ein U-Boot, einen Hubschrauber oder ein Astronautensprite. Einige der furios angreifenden Feinde lassen nach dem Abschießen eine Münze fallen. Je mehr Münzen Sie aufsammeln, desto mehr und teurere Extrawaffen können Sie in extra dafür vorgesehenen Läden erstehen. Beim Amiga ist das Scrolling etwas besser als bei der ST-Fassung. Auch müssen ST-Besitzer mit weniger Farben und etwas schlechterem Sound auskommen.



Hersteller: Psygnosis
Distributor: Rushware
Genre: Actionspiel
Preis: 79 Mark (Diskette)

California Games

Sechs unterschiedliche Disziplinen warten auf bis zu acht Mitspieler. Unter den Sportarten befinden sich u.a. Surfen, Rollerskates fahren, ein Skateboard-Wettbewerb und Frisbee-Scheiben werfen. Sie können alleine oder mit versammelten Freunden einen kom-

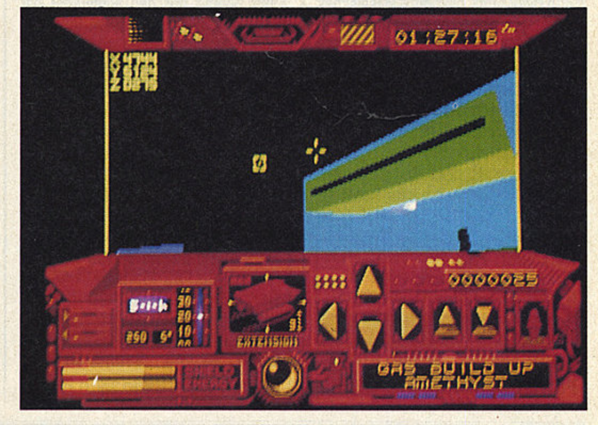


pletten Wettkampf aller Disziplinen austragen oder eine einzelne Sportart zum Üben herauspicken. Technisch unterscheiden sich allerdings die verschiedenen Versionen ganz erheblich. Die ST-Version ist mit Abstand die schönste.

Hersteller: Epyx
Distributor: Rushware
Genre: Sportspiel
Preis: 79 Mark (Diskette)

Driller

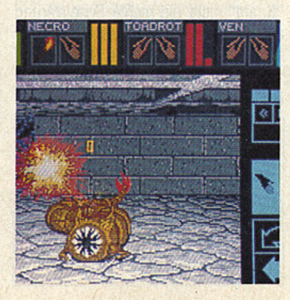
Auf einem Mond, der aus zwölf Sektoren besteht, dürfen Sie unter Zeitdruck Bohrtürme setzen. Leider müssen die Türme auf bestimmte Koordinaten gestellt werden, sonst war die ganze Mühe für die Katz'. Um in alle Bereiche des Mondes zu gelangen, müssen verzwickte Rätsel gelöst werden. Die 3D-Grafik ist ausreichend schnell, die Maussteuerung durchdacht und der Spielspaß gewaltig. Wer Driller gelöst hat, kann sich an zwei weitere Programme der gleichen Machart wagen: "Dark Side" und "Total Eclipse".



Hersteller: MicroStatus
Distributor: Rushware
Genre: Action-Adventure
Preis: 85 Mark (Diskette)

Dungeon Master/ Chaos Strikes Back

Ein zwölf Stockwerke hohes Labyrinth in überaus realistischer 3D-Grafik wartet auf eine Truppe aus vier Spielfiguren. Knifflige Rätsel, viele herrlich animierte Monster, tolle Gegenstände, eine logische und komplett mausgesteuerte Benutzerführung und ein super Magie-System lassen "Dungeon Master" zu einem absoluten Leckerbissen werden. Die Amiga-Version dieses Rollenspielknüllers hat Stereo-Soundeffekte, läuft aber dafür



nur mit mindestens 1 MByte RAM. Spieler, die von Labyrinthen nicht genug bekommen können, sollten sich die Erweiterungsdiskette "Chaos Strikes Back" zulegen.

Hersteller: FTL
Distributor: Ariolasoft
Genre: Rollenspiel
Preis: 89 Mark (Diskette)

Elite

Durch acht Galaxien mit über 2000 Planeten steuern Sie Ihr Raumschiff. Handel treiben gehört ebenso zu Ihren Aufgaben wie das Abschießen von angreifenden Piraten und finsteren Außerirdischen. Mit

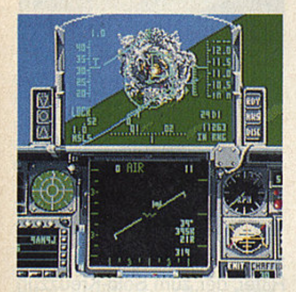


ner und individuelle Bewaffnung runden das Spielgeschehen ab. Die 3D-Grafik ist schnell und detailreich.

Hersteller: Firebird
Distributor: Ariolasoft
Genre: Handelsspiel
Preis: 89 Mark (Diskette)

Falcon

Zwölf Missionen erwarten den Hobby-Piloten, inklusive Starts und Landungen. Die Aufträge reichen vom Abfangen feindlicher Flugzeuge bis



zum Bombardieren gegnerischer Flugplätze. Für Piloten, die schon alle Missionen erledigt haben, gibt es zusätzlich die "Falcon Mission Disk 1". Spieler mit Computern, die nur 512 KByte Speicher zur Verfügung haben, müssen allerdings mit weniger Sound auskommen.

Hersteller: Spectrum Holobyte
Distributor: Ariolasoft
Genre: Simulation
Preis: 89 Mark (Diskette)

Fish

"Fish" ist keine neue Heringssorte in Dosen, sondern ein reinrassiges Adventure. Als Geheimagent müssen Sie eine



Bande von sieben Verschwörern aufspüren. Das Spiel läuft ab wie ein gutes Buch, nur daß Sie darin den Hauptpart übernehmen. Spritzige englische Texte auf dem Bildschirm und wunderschöne Grafiken erwarten den Spieler. An Fish sollten sich aber nur Leute heranwagen, die firm in Englisch sind.

Hersteller: Rainbird
Distributor: Rushware
Genre: Adventure
Preis: 89 Mark (Diskette)



Gunship

In dieser Simulation könnt Ihr einen ausgewachsenen "Apache AH-64"-Kampfhubschrauber fliegen. In vier verschiedenen Gebieten der Welt wartet eine Unzahl von unterschiedlichen Aufträgen auf Euch. Neben Einsätzen gegen feindliche Bodenstationen, Hauptquartiere, Infanteristen, Bunker und Panzer gilt es auch, Luftkämpfe gegen gegnerische Helikopter zu bestehen. Verschiedene Witterungsverhältnisse, starke Gegner und individuelle Bewaffnung runden das Spielgeschehen ab. Die 3D-Grafik ist schnell und detailreich.

Hersteller: Micro Prose
Distributor: Rushware
Genre: Actionspiel
Preis: 79 Mark (Diskette)

Grand Prix Circuit

Mit "Grand Prix Circuit" kann sich jeder den Rennzirkus ins Wohnzimmer holen. Drei Rennschlitten und acht unterschiedliche Strecken nebst Boxenstops warten auf Sie. Gute Kurventechnik und wohldosiertes Gasgeben entscheiden hier über Sieg oder Niederlage. Die schnelle 3D-



Grafik und der gute Sound tragen erheblich zum Spielspaß bei.

Hersteller: Accolade
Distributor: Ariolasoft
Genre: Simulation
Preis: 89 Mark (Diskette)

Indiana Jones III (Adventure)

Wie schon in "Maniac Mansion" und "Zac McKraken" werden alle Befehle, die man eingeben kann, in einer Menüleiste angezeigt. Diese Kommandos können ebenso wie auf dem Bildschirm dargestellte Personen oder Gegenstän-

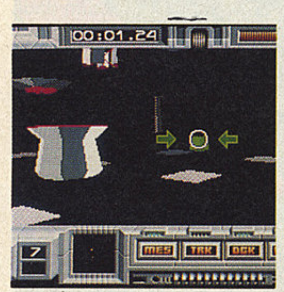


de per Maus angeklickt werden. Um z.B. eine Tür zu öffnen, klickt Ihr einfach auf "Öffne" und dann auf die Tür. Das Indy-III-Adventure gibt es übrigens komplett in Deutsch.

Hersteller: Lucasfilm
Distributor: Rushware
Genre: Grafik-Adventure
Preis: 79 Mark (Diskette)

Interphase

Ein 15 Stockwerke großes Gebäude, schnelle 3D-Grafik, knifflige Puzzles und ein tolles Spielprinzip: das ist "Interphase". In diesem Gemisch aus



Action-, Strategie- und Denkspiel müssen Sie Ihre Freundin, die Sie begleitet, sicher durch alle Etagen bringen, indem Sie Rätsel lösen, Feinde ausschalten und auf einer Übersichtskarte den richtigen Weg verfolgen.

Hersteller: Image Works
Distributor: Ariolasoft
Genre: Denkspiel
Preis: 85 Mark (Diskette)



Kult

Ihre Freundin ist von fiesen Echsen in einen dunklen Tempel verschleppt worden. Sie selbst sind mit speziellen geistigen Fähigkeiten ausgerüstet und dringen in den Tempel ein, um Ihre Braut zu befreien. Um ans Ziel zu gelangen, müssen verschiedene Aufgaben unter Zeitdruck erledigt werden. Tolle Digi-Soundeffekte verstärken die Sinnesreize. "Kult" wird komplett mit der Maus gesteuert und ist ins Deutsche übersetzt.

Hersteller: Exxos
Distributor: Bomico
Genre: Action-Adventure
Preis: 79 Mark (Diskette)

Lords of the Rising Sun

Im Jahre 1180 befindet sich das mittelalterliche Japan in einem bürgerkriegsähnlichen Zustand. Sie übernehmen den Part des Oberhauptes eines der beiden großen und verfeindeten Clans. Spielziel ist es, ganz Japan unter Ihrer Herrschaft zu vereinen. "Lords of the Rising Sun" ist ein farbenprächtiges Strategiespiel mit fünf Actioneinlagen.

ST-Besitzer müssen leider noch ein wenig auf die Umsetzung warten, momentan gibt es dieses feine Spiel nur für den Amiga.



Hersteller: Cinemaware
Distributor: Ariolasoft
Genre: Strategiespiel
Preis: 99 Mark (Diskette)

Microprose Soccer

Rund um eine schlichte Lederkugel geht's bei "Microprose Soccer". Entweder in der Halle oder auf Rasen dürfen Sie Ihre Mannschaft zum Sieg führen. Diverse Einstellungen können in einem Menü vorab festgelegt werden. Hier können Sie angeben, wie intensiv der Effet des Balls ist, ob Regen den Rasen zur rutschigen Spielfläche werden läßt oder welche Steuerungsart Sie bevorzugen.



Hersteller: Microprose
Distributor: Rushware
Genre: Sportspiel
Preis: 85 Mark (Diskette)



Pirates

Am Anfang nur mit einer kleinen Mannschaft, wenig Gold und einer Nußschale bewaffnet, schicken Sie sich an, zum Schrecken der Meere zu werden. Segeln, Städte plündern, mit dem Schwert kämpfen und zünftige Feuergefechte mit anderen Schiffen dürfen nicht fehlen.

Amiga-Besitzer müssen noch ein wenig auf die Umsetzung warten.

Hersteller: Microprose
Distributor: Rushware
Genre: Simulation
Preis: 85 Mark (Diskette)

Popoulos

Auf 500 Welten sind Ihre Einwohner zum Sieg gegen ein anderes Völkchen und dessen "Gott" zu führen. Als "Gott" dürfen Sie einige putzige Sachen machen. Per Mausklick Berge bauen oder einebnen, dem Gegner Erdbeben, Vulkane, Sümpfe oder sogar eine



Sintflut schicken. Auch einen Ritter, der zum Solo-Kreuzzug gegen das Nachbar-Volk aufbricht, können Sie zusammenbasteln. Leider kostet jede dieser Aktionen Energie; je höher die Anzahl Ihrer Untertanen, desto schneller wird dieser Energievorrat wieder aufgefüllt.

Hersteller: Electronic Arts
Distributor: Rushware
Genre: Strategiespiel
Preis: 79 Mark (Diskette)

R-Type

Das gemeine Budo-Imperium möchte am liebsten die Erde zum Mittag vernaschen. Also schwingen Sie sich in den sog. "R-Type"-Fighter und machen den Aliens auf acht vertikal scrollenden Levels die Hölle heiß. Eine ganze Menge Extrawaffen und farbenprächtige Aliensprites, tolle Level-Grafik und ein moderater Schwierigkeitsgrad sorgen für die nötige Motivation. "R-Type" ist eins der wenigen Actionspiele, die man auch nach Monaten gerne mal wieder herauskramt.

Hersteller: Electric Dreams
Distributor: Ariolasoft
Genre: Actionspiel
Preis: 85 Mark (Diskette)





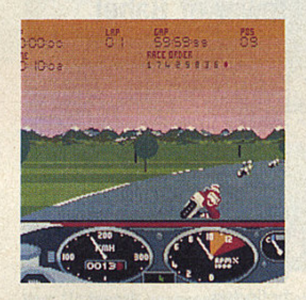
Rock'n Roll

Unter allerfeinster Musikuntermalung muß eine blaugetupfte Kugel durch 32 Levels gesteuert werden. Das Ziel ist denkbar einfach: mit der Kugel nur den Ausgang zum nächsten Level zu finden. Magnete, Propeller, brüchige Bodenplatten, Säurepfützen und verschlossene Türen erschweren das Erreichen des Ausgangs ganz erheblich. Glücklicherweise können Sie einige feine Extras kaufen, die die Aufgabe erleichtern.

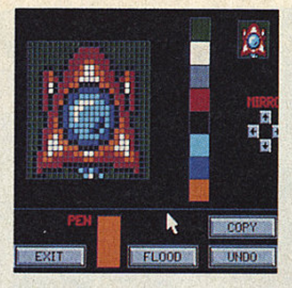
Hersteller: Rainbow Arts
Distributor: Rushware
Genre: Actionspiel
Preis: 79 Mark (Diskette)

RVF

Wer träumt nicht mal davon, mit einem 750 ccm schweren Motorrad über original nachprogrammierte Rennstrecken zu brausen? Mit der Rennsimulation "RVF" kann sich jeder als "Easy Rider" fühlen. Auf 22 Rennstrecken machen acht hervorragende Computerfahrer, Öllachen und Bodenunebenheiten das Rennfahrerleben schwer. Während des Rennens werden ständig alle benötigten Werte angezeigt.



Hersteller: MicroStyle
Distributor: Rushware
Genre: Simulation
Preis: 79 Mark (Diskette)



Shoot'em up Construction Kit

Ohne jegliche Programmierkenntnisse ein feines Ballerspiel produzieren, wer möchte das nicht. Mit dem "Shoot'em up Construction Kit" kann sich jetzt jeder seine eigenen Actionspiele zusammenbasteln (und sogar verkaufen), Sprites malen, Levels gestalten, Animationen festlegen und die Soundeffekte aussuchen; das alles wird einfach per Mausbedienung ermöglicht.

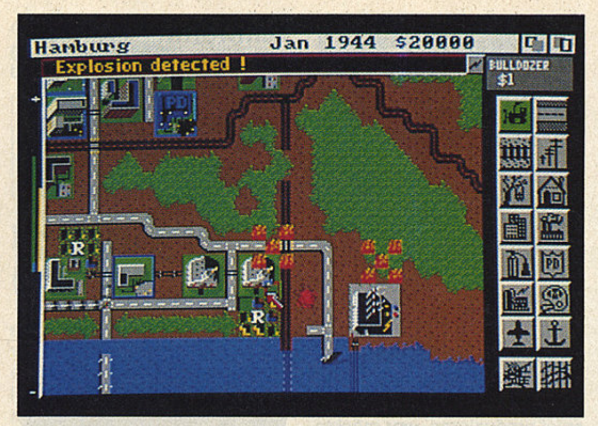
Hersteller: Palace
Distributor: Ariolasoft
Genre: Utility
Preis: 99 Mark (Diskette)

Silkworm

In "Silkworm" müssen Sie zwölf Levels lang auf alles schießen, was sich bewegt. Entweder mit Hubschrauber oder Jeep (wenn ein Freund da ist, auch mit beiden zusammen) fliegt oder fahrt Ihr durchs Feindesland. Am Ende jeder Stufe wartet dann noch ein dicker Obergegner auf Euch. Zwar sind die Extrawaffen spärlich und die Abwechslung hält sich in Grenzen, aber diese Automatenumsetzung spielt sich fantastisch.



Hersteller: Virgin
Distributor: Rushware
Genre: Action
Preis: 69 Mark (Diskette)



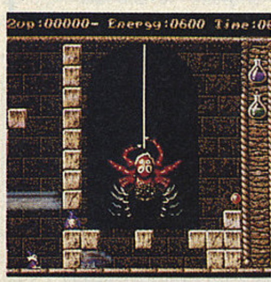
Sim City

Hier dürfen Sie Ihre eigene Traumstadt per Mausklick bauen. Häuser, Geschäfte, Fabriken, Straßen, Kraftwerke, Häfen, Flugplätze, Feuerwehr und Polizei; das alles entsteht unter Ihrer Regie. Belebt wird das Szenario durch eine simulierte Bevölkerung, die sog. "Sims". Diese geben auch regelmäßig einen passenden Kommentar zur derzeitigen Lage ab. Atari-ST-Besitzer müssen sich leider noch ein wenig gedulden.

Hersteller: Infogrames
Distributor: Bomico
Genre: Simulation
Preis: 79 Mark (Diskette)

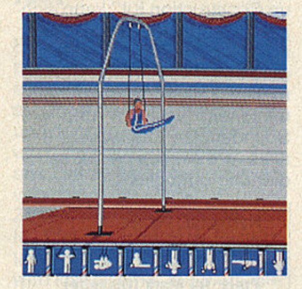
Spherical

In dem Denk- und Tüftelspiel "Spherical" steuert Ihr einen kleinen Zauberer, der einen dicken Kugel den Weg zum Ausgang bauen muß. Entweder alleine oder mit einem Partner zusammen, müßt Ihr in hundert Spielstufen Steine herbei- oder wegzaubern, Extras aufsammeln, Euch mit Aliens anlegen und versteckte Bonusrunden suchen. Alle zehn Levels wartet dann ein dickes Obermonster auf Euch.



Hersteller: Rainbow Arts
Distributor: Rushware
Genre: Actionspiel
Preis: 69 Mark (Diskette)

Stunt Car Racer

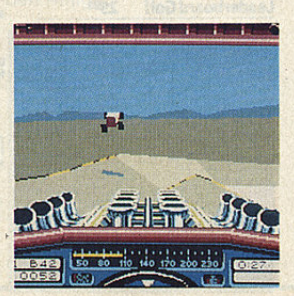


Bei "Stunt Car Racer" handelt es sich um ein Rennspiel der besonderen Art. Nicht über normale Pisten müßt Ihr einen schnellen Flitzer steuern, sondern über verschiedene achterbahnartige Kurse. Gegen einen Computergegner können spannende Einzelrennen oder sogar eine Meisterschaft gefahren werden. Die 3D-Grafik ist rasant und der Motorensound extrem realistisch.

Hersteller: MicroStyle
Distributor: Rushware
Genre: Rennspiel
Preis: 85 Mark (Diskette)

The Games Summer Edition

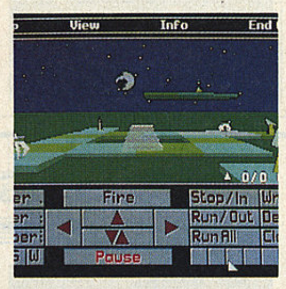
Wie schon in "California Games", dreht sich hier alles um verschiedene Sportarten, die Sie entweder alleine oder im versammelten Freundeskreis durchspielen müssen. Profis, die sich nicht damit zufriedengeben, die Disziplinen einzeln zu spielen, können eine richtige Olympiade antreten. Hier sorgen der Mehr-Spieler-Modus, die tollen Disziplinen und die schnuckelige Grafik für ausreichend langes Spielvergnügen.



Hersteller: Epyx
Distributor: Rushware
Genre: Sportspiel
Preis: 79 Mark (Diskette)

Tower of Babel

Logisches Denkvermögen ist Grundvoraussetzung für das Grübeldrama "Tower of Babel". Mit drei Robotern, jeder mit unterschiedlichen Fähigkeiten ausgestattet, müssen Sie sich durch 3D-Levels arbeiten. Jeder Level besteht aus neun Landschaften, die je eine knifflige Aufgabe enthalten und auf denen sich bis zu vier Stockwerke hohe Türme befinden.



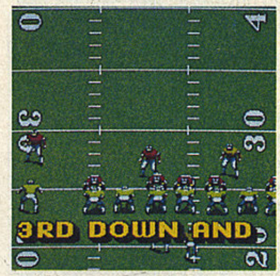
Hersteller: Rainbird
Distributor: Rushware
Genre: Strategie-Denkspiel
Preis: 85 Mark (Diskette)

Turn it

Der berühmte "Shanghai-Effekt" schlägt wieder erbarmungslos zu. Auf einem 8 x 18 Felder großen Brett liegen 144 bemalte Spielsteine. Sie können immer zwei Steine entfernen, wenn Sie zwei gefunden haben, die das gleiche Symbol zeigen und außerdem am Rand liegen. Ein zünftiges Zeitlimit und ein paar Spezialsteine erschweren das Abräumen auf 50 Levels. Auch von "Turn it" gibt es im Moment noch keine ST-Version. Diese ist aber fest geplant.



Hersteller: Kingsoft
Distributor: Kingsoft
Genre: Denkspiel
Preis: 59 Mark (Diskette)



TV Sports Football

Wer auf American Football schwört und sich auch sonst zu den Sportbegeisterten zählt, darf sich dieses Programm nicht entgehen lassen. Ein ausgefeilter Liga-Modus, Zwei-Spieler-Option, Spitzengrafik und stimmungsvoller Sound runden das positive Bild ab. Gespielt wird übrigens nach den Original-Football-Regeln.

Hersteller: Cinemaware
Distributor: Ariolasoft
Genre: Sportspiel
Preis: 99 Mark (Diskette)

Xenon II

Ballern, daß der Joystick raucht, heißt bei "Xenon II" die Devise. Durch fünf prall mit Action geladene Levels steuert Ihr Euer Raumschiff. Ganze Horden von Aliens und ab und an ein extra dickes Obermonster wollen Euch ans Bildschirmleben. Glücklicherweise gibt es regelmäßig Shops, in denen gegen sauer erkämpfte Münze prächtige Extrawaffen verkauft werden.

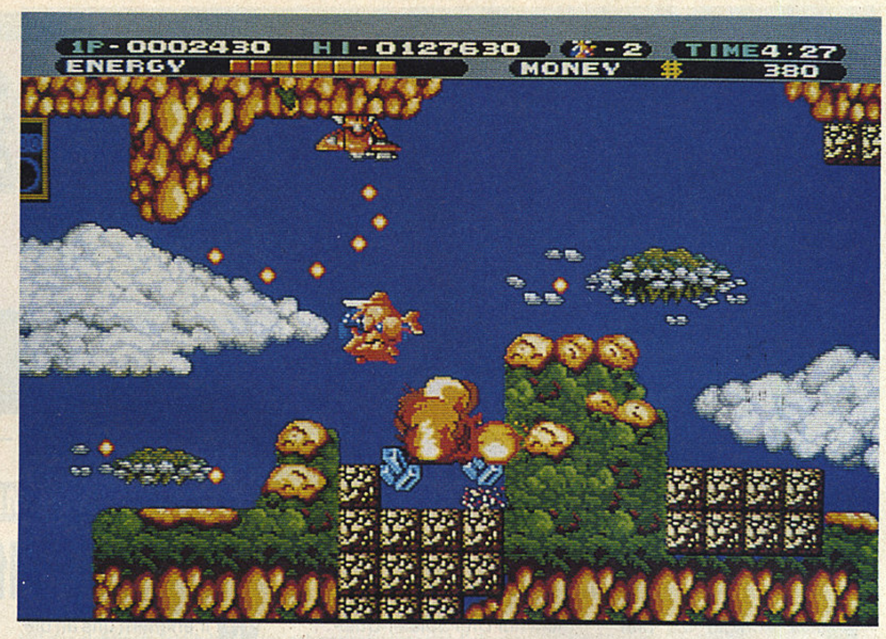


Hersteller: Image Works
Distributor: Ariolasoft
Genre: Actionspiel
Preis: 85 Mark (Diskette)



BEWAFFNETES FLIEWATÜT

Mr. Heli



Vom Umtausch ausgeschlossen: Extras für den tapferen Hubschrauber (PC-Engine)

Der japanische Spielautomaten-Hersteller Irem sorgt schon über fünf Jahre für Automaten-Hits, die großteils nicht mit Brutalo-Action oder Blutlachen glänzen, sondern sich durch Spielwitz und neue Ideen auszeichnen. Von "Moon Patrol" anno '84 über das Kultspiel "R-Type" im Jahre '88 bis "Mr. Heli" heutzutage reißt die Kette der Erfolge nicht ab. Wurde R-Type noch von Hudson Soft für die PC-Engine aufbereitet, hat Irem für Mr. Heli selbst Hand angelegt.

Mr. Heli ist ein putziger, kleiner, roter Hubschrauber, der sechs große Levels vor sich hat. Diese sind jeweils in zwei Abschnitte unterteilt, von denen jeder seinen privaten Obermotz hat — macht insgesamt stattliche zwölf Endgegner. Die Levels scrollen je nach Bedarf horizontal oder vertikal, mal schnell und mal langsam. Zu Beginn verteidigt sich Klein-Heli mit einem Schuß nach vorne und einer Rakete nach oben. Berührt er den Boden, tauscht er die Raketen gegen Bomben ein, die nach kurzem Kullern explodieren. Weitere Extras wie Lenkraketen, größere Bomben, frische Energie oder ein Schutzschild kauft man sich in Shops am Wegrand, die recht zahlreich zu finden sind. Das Geld für den Einkaufs-Bummel sammelt Mr. Heli in Form von Kristallen ein, die hinter Felsen und Gestein versteckt sind. Manchmal findet man hinter dem lästigen Geröll, das einer deftigen Feuersalve nicht lange standhält, auch versteckte Shops oder andere Überraschungen.

Die Gegner unterscheiden sich nicht nur in Farbe und Form, sondern verhalten sich anders und wenden verschiedene Angriffs-Taktiken an. *mg*



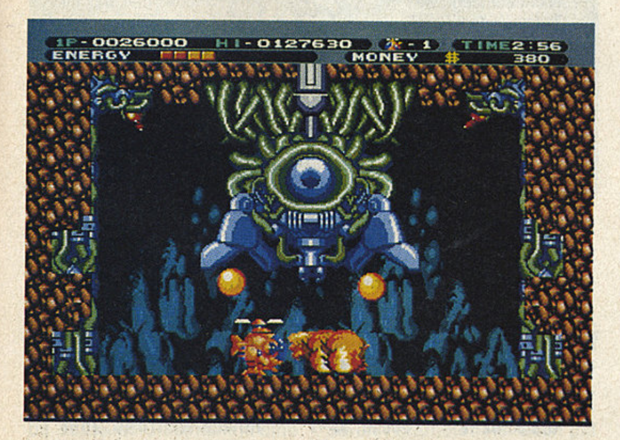
Inzwischen bin ich mit beinahe jedem Obermotz von Mr. Heli "per Du". Alle Tricks und Kniffe, die ich in mühevoller und münzenfressender Arbeit vor Ort in der Spielhalle ausgetüftelt habe, klappen ebenfalls bei der PC-Engine-Version. Dieses Modul hat zum Glück wenig mit den mißlungenen Amiga- und ST-Versionen dieses genialen Actionspiels zu tun. Mr. Heli steht R-Type in Sachen Spielwitz und Abwechslung in nichts nach. Ab und zu ist sogar eine Portion Strategie gefragt. Zudem gibt's tonnenweise versteckte Extras, Geheimgänge und ähnliches zu erkunden. Äußerst abwechslungsreiche und sehenswerte Grafik, sechs große, unterschiedliche Level à zwei Abschnitte mit insgesamt 12 Endgegnern — was für ein Fest! Nach "R-Type" ist Mr. Heli das zweite Spiel von Irem, das bei mir in das Computer-übergreifende "All Time Favorites"-Regal wandert. Ein klitzekleiner Wermutstropfen ist höchstens der Sound, der mir manchmal etwas zu abgehackt klingt.

STECKBRIEF

Genre: Action
Hersteller: Irem, Zirka-Preis: 120 Mark (Modul)

PC-ENGINE

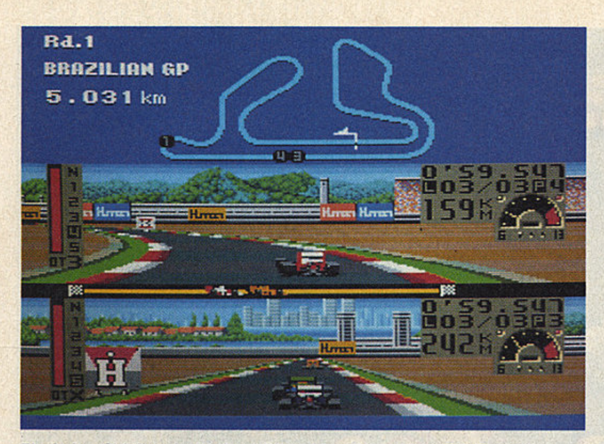
Grafik: 85% | Sound: 61% | POWER-WERTUNG: 90%



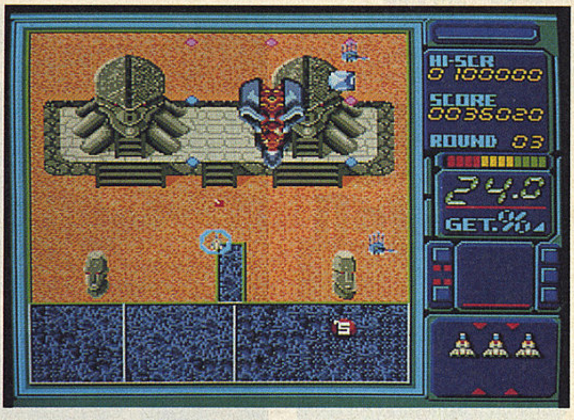
Rot, rassig, rostfrei: ein Heli macht Furore (PC-Engine)



Ich liebe dieses Spiel. "Mr. Heli" ist endlich ein Action-Spiel, das mit einem enorm hohen Spielwitz aufwarten kann. Nicht nur stupides Abknallen von Feinden, sondern auch ein gesundes Maß an Taktik und Strategie gehören mit dazu. Zusätzlich ein ganzer Berg versteckter Extras, fiese Aliens, Super-Grafik und ein passender Sound laden immer wieder zu einer Runde ein. Nach den verunglückten Amiga- und ST-Fassungen wirkt die PC-Engine-Version wie ein Heftpflaster auf die verwundete Spielerseele. Auch wer den Automaten nicht kennt, sollte sich dieses Action-Ereignis nicht entgehen lassen. Der einzige Kritikpunkt: Das Geld wird auf Null gesetzt und alle sauer ergatterten Extras werden abgezogen, wenn man ein Leben verliert.



Für jeden Spieler gibt's einen Bildschirm-Ausschnitt (PC-Engine)



Linien ziehen und Extras haschen — ein Spiel glatt zum Vernaschen

DIE DREI VON DER TANKSTELLE

F1 Triple Battle

Nicht weniger als drei Spieler können sich jetzt gleichzeitig heiße Pisten-Duelle liefern: Beim neuen PC-Engine-Rennspiel "F1 Triple Battle" wurde der Bildschirm horizontal in drei Bereiche geteilt. In jedem sieht je ein Spieler die Strecke aus seiner Sicht. Besonders die Überholmanöver haben's in sich, da sich die Wagen gegenseitig wegschubsen können. Die Joypad-Steuerung ist einfach: Mit den beiden Feuerknöpfen wird gebremst und Gas gegeben. Wer will, kann die Gänge "von Hand" einlegen, mit einer Automatik-Schaltung hat man es am bequemsten.

Auf den 16 internationalen Grand-Prix-Pisten sind nicht nur Drei-Spieler-Duelle möglich. Ihr könnt auch alleine oder zu zweit gegen Computerfahrzeuge fahren. Speziell für Solo-Spieler gibt es einen spannenden Weltmeisterschafts-Modus. Bei allen 16 Strecken tretet Ihr gegen 15 Computerautos an. Ihr könnt während eines Rennens Boxenstops einlegen, um nachzutanken oder die Reifen zu wechseln. Bevor es dann mit der nächsten Strecke weitergeht, kann man sich ein Paßwort zeigen lassen. Nimmt man alle Trainingsmöglichkeiten in Anspruch, ist man pro Grand Prix etwa eine halbe Stunde lang beschäftigt. Da es auf tausendstel Sekunden ankommt, solltet Ihr keine Trainingsrunde sausen lassen. *hl*



Egal, ob alleine oder zu dritt — Triple Battle ist ein sehr gelungenes Rennspiel, das auch langfristig Spaß macht. Man braucht ein Weilchen, um sich an die realistische Steuerung zu gewöhnen. Motor, Lenkung, Bereifung und Farbe Eures Wagens könnt Ihr zu Beginn einer Saison ändern. Gerade der WM-Modus ist sehr reizvoll. Am Anfang steht der nackte Frust, denn die Computergegner legen schon in der Qualifikation sehr gute Zeiten vor. Der fetzige Drei-Spieler-Modus ist eine herrliche Zugabe. Bei unseren "Probefahrten" fielen immer wieder Kommentare wie "Einmal noch!" oder "Ich will Rache!".

STECKBRIEF

Genre: Rennspiel
Hersteller: Human Creative, Zirka-Preis: 110 Mark

PC ENGINE

Grafik: 61% Sound: 44% POWER-WERTUNG: 82%

"SUPER-QIX" MIT NEUEN IDEEN

Volfiev

Wir erinnern uns an die Pioniertage der Automaten- und Computerspiele: Damals, so um 1983, war ein Programm namens "Qix" einer der großen Renner. Ein paar Jahre später landete Taito mit "Super-Qix", einer leicht aufgemotzten Version von Qix, erneut einen respektablen Erfolg. Nun ist mit "Volfiev" der dritte Teil der Qix-Saga erschienen.

Das Ur-Spielprinzip ist größtenteils erhalten geblieben. Mit einem Cursor muß man auf dem Spielfeld Flächen markieren, die anschließend eingefärbt werden. Gelingt es, eines der Extra-Symbole, die verstreut auf dem Spielfeld plaziert sind, miteinzukasteln, dann ist dieses Extra aktiviert. An praktischen Hilfen gibt's u.a. Laser, Speed-Ups und Freezer, die das Spielgeschehen für kurze Zeit einfrieren. Sobald mindestens 75 Prozent der Fläche eingefärbt ist, gilt der Level als geschafft. Für jedes Prozent über 75 gibt's anständig Bonuspunkte. Dummerweise behindern Störenfriede die Arbeit. Berührt einer der Fieslinge eine Linie, die gerade gezogen wird, dann verliert man ein Leben.

In den ersten acht Levels tummeln sich immer andere Bösewichte auf dem Spielfeld. Danach wiederholen sie sich, wobei die Anordnung der Extras anders ist und der Schwierigkeitsgrad einen Gang hochgeschaltet wurde. *mg*



Nicht schlecht, was Taito aus dem Spielprinzip des Uralt-"Qix" gemacht hat. Als Fan des Originals bin ich mit den neuen Features hochzufrieden. Taito hat zum Glück aufgepaßt, daß Volfiev nicht mit Extras "überladen" wird — gerade das sichert die nach wie vor sehr gute Spielbarkeit. Volfiev ist ein typisches High-Score-Spiel, das für lange Zeit an den Bildschirm fesselt. Die Punktezählung ist gut durchdacht und entspricht ganz dem beliebten Motto "Leistung muß sich wieder lohnen". Allerdings hätte ich mir zur Abwechslung etwas mehr als acht verschiedene Haupt-Störenfriede gewünscht.

STECKBRIEF

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Taito, Zirka-Preis: 110 Mark (Modul)

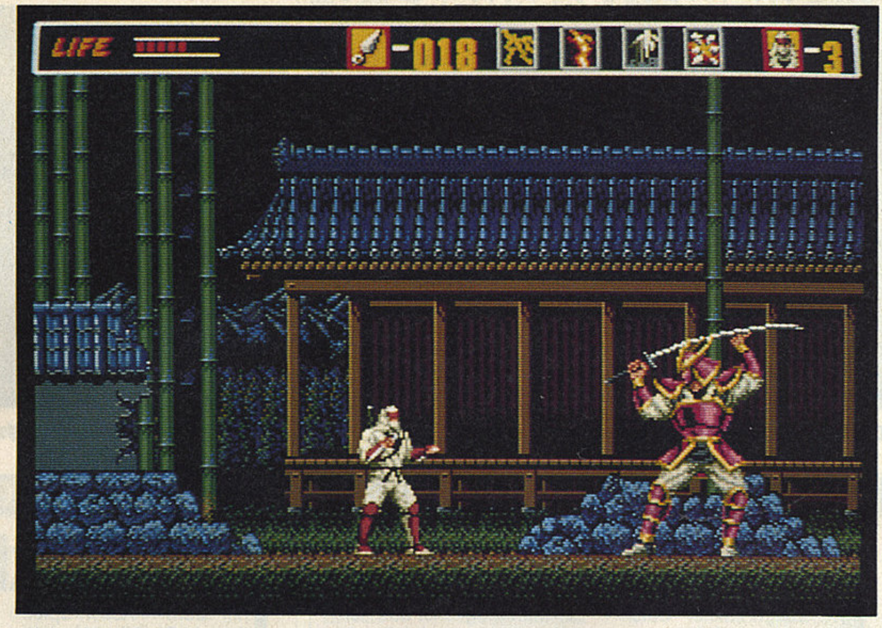
PC ENGINE

Grafik: 62% Sound: 53% POWER-WERTUNG: 75%



LUXUS-SHINOBI FÜR ZU HAUSE

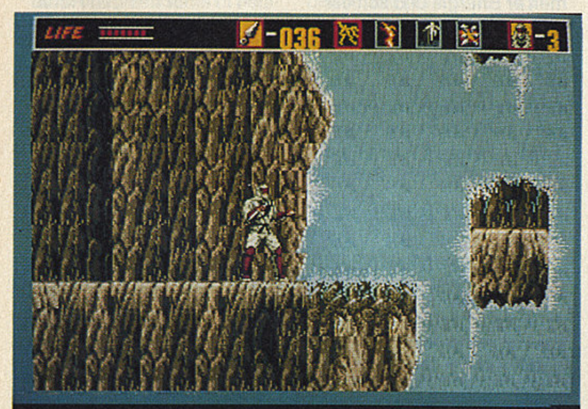
Super Shinobi



Mit der richtigen Taktik ist dieser schwertschwingende Schurke kein Problem (Mega Drive)

Für das Mega Drive sind Sega anscheinend ihre eigenen Spielautomaten-Hits zu schäbig. Nach "Space Harrier II" und "Super Thunder Blade" ist mit "Super Shinobi" schon die dritte Umsetzung erschienen, die mit zusätzlichen Features und mehr Levels gegenüber dem Original aufgepeppt wurde.

Die Story wurde zum Glück nicht umgeschrieben: Ein gutaussehender Kampfsport-Freak macht sich mit ein paar Dutzend Shurikans bewaffnet auf die Suche nach der entführten Freundin. Vor dem angestrebten Happy-End warten harte acht Level, die zudem noch in mehrere Abschnitte aufgeteilt sind. Segas Spezialität, das eindrucksvolle Zwei-Ebenen-Parallax-Scrolling in alle denkbaren Richtungen darf natürlich nicht fehlen.



Der Wasserfall birgt manche Überraschung (Mega Drive)

Neben tonnenweise Gegnern findet man unterwegs Kisten, die mit einem gezielten Shurikan-Wurf leicht zu überreden sind, ihren Inhalt preiszugeben. Weitere Shurikans, etwas Lebens-Energie oder ein Extraleben sind die lohnende Beute. Mitunter kommt eine tickende Bombe zum Vorschein, von der man sich dann schleunigst entfernen sollte. Gehen dem Helden tatsächlich die Shurikans aus, dann kann er sich immer noch mit Fußtritten und Handkantenschlägen wehren und auf diese Weise Kisten zertrümmern.

Wenn's allzu brenzlig wird, empfiehlt sich der Einsatz einer der vier Superwaffen. Zur Auswahl stehen unter anderem ein Schutzschild, ein Schattenkämpfer und eine Smart-Bombe Version 2.0 (extra-gigantische Explosion). Wird der Spieler trotz aller Vorsichtsmaßnahmen getroffen, verliert man etwas Energie. Passiert dies zu oft, ist ein Leben futsch.

Ein Option-Menü mit einstellbaren Parametern ist auch mit von der Partie. *mg*

Super!

Langsam kommt die Zeit, in der man ohne Mega Drive nicht mehr auskommt. Das in dieser Ausgabe getestete "Kujaki-Oh 2" sowie "Super Shinobi" sind zwei gute Gründe, sich die Konsole zu kaufen. Viel mehr als Super Shinobi bietet kaum ein Spielhallenautomat: Tolle, mit Gegnern und Fallen gespickte acht Level, die in Unterlevel aufgeteilt sind, und bei denen sich die Grafik und Musik in jedem Unterlevel ändert. Thema Musik: Es hat schon seinen Grund, warum im Titelbild extra ein Copyright-Vermerk für die Musik steht: Die Musik ist derart fantastisch, stilvoll und abwechslungsreich, daß ich mich wundere, warum der Komponist nicht zur Pop-Musik abwandert. Das wichtigste kommt aber jetzt: Super Shinobi spielt sich klasse und macht unheilbar süchtig. Dieses Modul muß man haben.

Super!



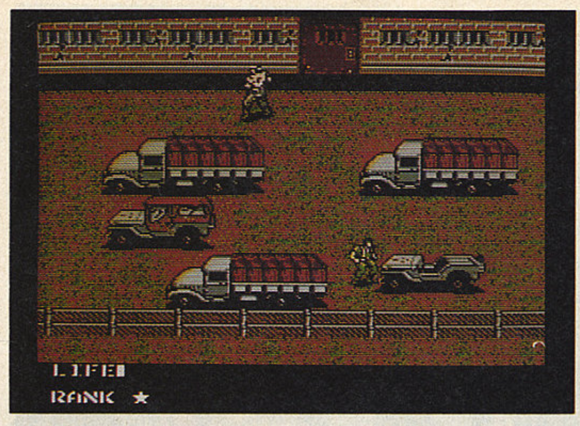
Was für eine Grafik! Was für eine Musik! Was für ein Spiel! "Super Shinobi" zeigt, zu welchen Glanzleistungen Mega Drive und Sega-Programmierer fähig sind. Meinen Nachbarn muß die Shinobi-Musik inzwischen in Fleisch und Blut übergegangen sein. Nächtelang habe ich mir über die Stereoanlage nur die fantastische Musik in nicht zu geringer Lautstärke angehört. Nicht minder traumhaft ist das Spiel. Acht ellenlange Levels, Edel-Grafik bis ins Detail ausgefeilt und eine ausgezeichnete Spielbarkeit bürgen für wochenlanges Vergnügen. Für jeden Gegner, für jede auf den ersten Blick noch so unmögliche Stelle findet sich eine entsprechende Taktik. Super Shinobi ist eindeutig das mit Abstand bislang beste Mega Drive-Modul: ein in praktisch jeder Hinsicht perfektes Spiel.

STECKBRIEF

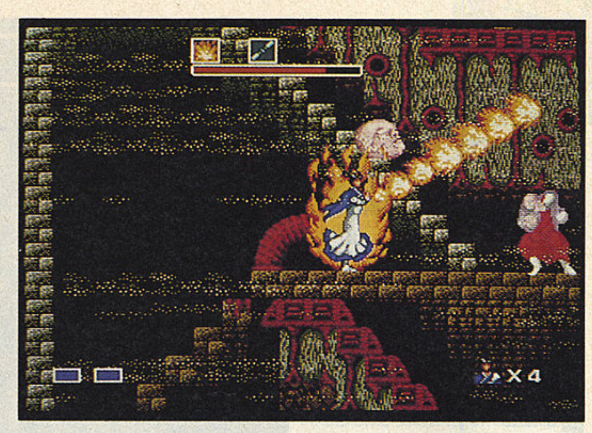
Genre: Action
Hersteller: Sega, Zirka-Preis: 120 Mark (Modul)

SEGA MEGA DRIVE

Grafik: 85% Sound: 92% POWER-WERTUNG: 91%



Der einsame Held hinter feindlichen Linien (Nintendo)



Die Riesen-Fackel erledigt die hüpfenden Köpfe (Mega Drive)

SÖLDNER-SCHLEICHTOUR

Metal Gear

Ein ausgerasteter Colonel namens CaTaffy bedroht den Weltfrieden. In seinem Besitz befindet sich die größte, gefährlichste, gewaltigste und gefürchtetste Waffe dieses Planeten: "Metal Gear". CaTaffy macht Anstalten, alle Staatsoberhäupter, deren Nasen ihm nicht gefallen, in die Luft zu jagen. Damit es erst gar nicht zu solch unfreundlichen Ausschreitungen kommt, bricht ein Elite-Kämpfer zu einer Sabotage-Mission auf. Sein Codename: Solid Snake. Sein Auftrag: Metal Gear finden und zerstören.

Ihr steuert Solid Snake auf seiner nächtlichen Mission, bei der er sich Bild für Bild vorkämpfen muß. Herumstehenden Wachen sollte man möglichst aus dem Weg gehen. Schleicht man an einem Gegner vorbei, während er in die andere Richtung guckt, wird man nicht entdeckt. Im Laufe des Spiels findet Ihr Waffen und andere Gegenstände, die für das Erfüllen der Mission wichtig sind. Ganz nebenbei rettet man noch ein paar Gefangene. Am Anfang piekt sich Snake seinen Weg noch mit dem Messer frei. Im Lauf des Spiels kommen harte Handfeuerwaffen dazu. Bei allen Schußwaffen ist die Munition allerdings begrenzt; bedächtiges Ballern ist deshalb gefragt. Wenn Ihr Euer einziges Leben verliert, könnt Ihr mit "Continue" in derselben Spielstufe weitermachen. *hl*

Geht so



Die Spielidee ist reizvoll: Bei diesem Actionspiel kommt es nicht darauf an, blindwütig drauflos-zuballern. Für fast jedes Bild sollte man sich eine bestimmte Vorgehenstaktik überlegen. Dazu gibt's eine Reihe von Gegenständen, mit denen man experimentieren kann und das nützliche Paßwort-Feature. In der Praxis spielt sich Metal Gear jedoch nicht so gut, wie man es aufgrund der Beschreibung vermuten könnte. Der Spielablauf wird nach einer Weile etwas monoton. Außerdem nervt es, daß bereits weggeputzte Gegner wieder auftauchen, wenn man ein Bild erst verläßt und dann wieder betritt.

STECKBRIEF

Genre: Action-Adventure
Hersteller: Ultra/Konami, Zirka-Preis: 100 Mark

NINTENDO

Grafik: 62% Sound: 70% POWER-WERTUNG: 60%

MAGISCHER MONSTERKILLER

Kujaki-Oh 2

In dem Action-Spiel "Kujaki-Oh 2" muß sich ein Zauberer durch Landschaften mit widerlichen Monstern kämpfen. Am Schluß, nach dem achten Level, wartet die Herzdame, die er aus den Klauen eines Ober-Bösewichts befreien muß. Dabei wird viel gesprungen und noch mehr gekämpft, wobei sich der Held mit magischen Energie-Stößen zur Wehr setzt. Wenn man den Feuerknopf länger gedrückt hält, sammelt er Energie und schießt eine geballte, zerstörerische Kugel ab. Im Verlauf des Spiels findet man des öfteren Extras, mit denen sich das Repertoire an magischen Waffen vergrößert. Neben dem normalen Schuß steht eine riesige Feuerfackel zur Verfügung, die man in alle Richtungen schwenken kann, sowie magische Kugeln, die sekundenlang über den Bildschirm flitzen.

Keines der acht Levels gleicht dem anderen. Während man im ersten Level hauptsächlich nach rechts läuft und das Obermonster noch recht harmlos ist, muß der Zauberer im zweiten Level den Weg durch ein Treppen-Labyrinth finden. Im dritten Level findet man sich in einer riesigen Höhle mit feuerspeienden Kreaturen à la "Aliens" wieder. Jeder Level bietet zudem verschiedene Zwischen- und Endgegner. Natürlich muß man jeden, wie es sich für ein gutes Spiel gehört, anders bekämpfen. *hf*

Super!

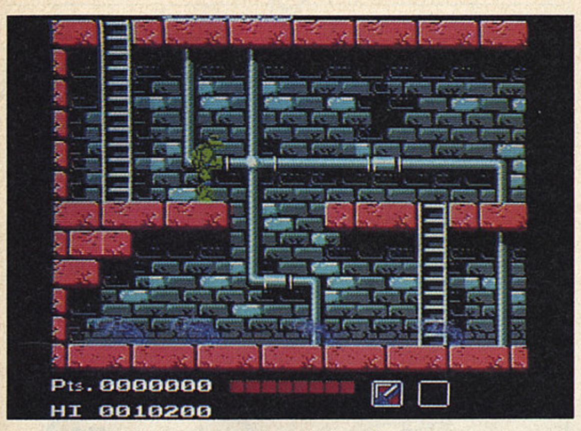
Es verfolgt mich. Nachts träume ich von hüpfenden Köpfen, die ich mit einer Zauber-Fackel verbrenne. Tagsüber geht mir die Musik vom zweiten Level nicht mehr aus dem Kopf, und ich bekomme ein unruhiges Gefühl, wenn ich das Mega Drive sehe. Bei "Kujaki-Oh 2" stimmt eben alles: Animation und Grafik sind toll, die Musik läßt mir Schauer über den Rücken laufen und das Spielgefühl ist fantastisch. Ich muß einfach so lange weiterspielen, bis ich den siebten Level geschafft habe, um mich dann endlich den Gefahren des heißersehnten achten Abschnitts zu stellen. Im Moment gibt's für mich kein besseres Videospiel.

STECKBRIEF

Genre: Action
Hersteller: Sega, Zirka-Preis: 130 Mark

SEGA MEGA DRIVE

Grafik: 76% Sound: 77% POWER-WERTUNG: 79%



Ab sofort ist Schildkrötensuppe tabu (Nintendo)

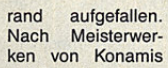
SCHILDKRÖTEN-EINTOPF

Teenage Turtles

Das nach der gleichnamigen amerikanischen Comic-Serie benannte Ultra-Spiel "Teenage Mutant Ninja Turtles" unterscheidet sich spielerisch nicht von der (in dieser Ausgabe ebenfalls getesteten) Amiga-Version. Nach wie vor versucht eine vierköpfige Schildkröten-Gang, eine gemeinsame Freundin den schmutzigen Klauen von Shredder zu entreißen.

Der Spieler steuert immer nur einen aus dem wagemutigen Quartett. Während der Suche nach der schnuckligen April O'Neil kann beliebig oft zwischen den Vieren hin und her gewechselt werden. Dies ist auch bitter nötig, denn manche Gegner erfordern eine spezielle Bewaffnung oder einen besonders gewitzten Ninja-Schlag, den nur eine der vier Schildkröten beherrscht. Im Zuge der Gleichberechtigung (auch für Schildkröten gilt dieser Grundsatz) finden sich ab und zu nützliche Extrawaffen und köstliche Pizzateile, die für Energienachschub sorgen.

Nach sechs harten Leveln, die jeweils aus der relativ friedlichen Oberwelt und der rauhen Unterwelt bestehen, ist April endlich befreit. Die praktische "Continue"-Option erlaubt das Weiterspielen auch nach dem Dahinscheiden der vier gewandten Krabbeltiere. Mit dem Automaten-Hit "Teenage Mutant Hero Turtles" hat die Nintendo-Version nichts gemein. *mg*







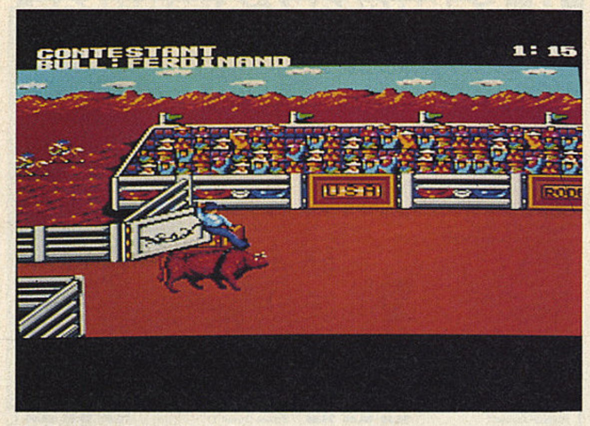
Die Nintendo-Version von "Teenage Mutant Ninja Turtles" ist zwar nicht so schlimm wie die Amiga-Umsetzung, weist aber ebenfalls einige grobe Schnitzer auf. Schon nach wenigen Spielminuten ist mir das unglaublich nervige Flackern der Sprites und — komischerweise — der Anzeigenleiste am unteren Bildschirmrand aufgefallen. Nach Meisterwerken von Konamis "Hier-wird-nicht-geflackert"-Reihe wie z.B. "Salamander" erstaunt mich dieser Lapsus ziemlich. Teenage Turtles bleibt dadurch zwar spielbar, läuft allerdings nie zur Hochform auf. Es bleibt ein nettes Action-Adventure mit Kampfsport-Einschlag.

STECK BRIEF

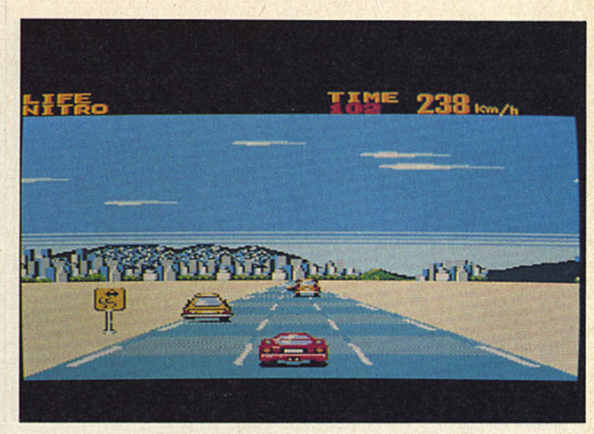
Genre: Action-Adventure
Hersteller: Ultra/Konami, Zirka-Preis: 100 Mark

NINTENDO

Grafik: 52% Sound: 55% POWER-WERTUNG: 57%



Liebling, das Spiel ist geschrumpft (Sega)



Da fährt er wieder, der Renn-Held aus "Out Run" (Sega)

SCHRUMPF-SPIELE

World Games

Es kommt nicht oft vor, daß japanische Firmen in Sachen Spielideen "fremdgehen". "World Games" ist einer der wenigen Computerspiel-Klassiker, die ihren Weg auf eine japanische Konsole gemacht haben. Leider hat das Programm unterwegs Federn gelassen, denn anstatt der bekannten acht Disziplinen können auf dem Sega Master System nur vier gespielt werden.

Bis zu vier Personen dürfen bei den ungewöhnlichen Sportarten an den Start gehen. Bei "Barrel Jumping" geht es darum, auf Schlittschuhen über eine beachtliche Anzahl von Fässern zu springen. Je mehr Geschwindigkeit beim Anlauf per Joypad erzielt wird, desto größer sind die Chancen. Etwas mehr Feingefühl braucht man beim "Bull Riding". Auf dem Rücken eines wilden Stieres, wo man möglichst lange verweilen sollte, geht's nämlich ganz schön turbulent zu. Nicht weniger schwierig ist das "Log Rolling". Nur wer einen guten Gleichgewichtssinn besitzt, der bekommt beim Baumstamm-Balancieren im Wasser keine nassen Füße. Schließlich tritt man nach alter schottischer Tradition zum Baumstamm-Weitwerfen, dem "Caber Toss" an. Ein guter Anlauf, dem ein eleganter Wurf aus der Hüfte folgt, sind das A und O. Ähnlich wie bei "California Games" kann jede Disziplin einzeln geübt werden. *mg*

Na ja...



Wie bitte? Nur vier Disziplinen? Was ist bloß mit Sega los? Bescherten sie uns mit "California Games" noch eine erstklassige Umsetzung, haben sie bei "World Games" wieder mal geschlampt. Das ist um so tragischer, da sich die vier vorhandenen Sportarten sehr gut spielen und nichts von den Qualitäten des Computer-Originals eingebüßt haben. Neckische Animation hier, ein paar Gags dort und eine intelligente Joypad-Steuerung — vor allem mit mehreren Personen macht World Games Laune. Die Grafik ist hübsch, sogar die Musik kann man sich anhören. Wer California Games mochte, der wird zwar etwas fluchen, aber dennoch seinen Spaß mit World Games haben.

STECKBRIEF

Genre: Sportspiel
Hersteller: Sega, Zirka-Preis: 90 Mark

SEGA MASTER SYSTEM

Grafik: 76% | Sound: 71% | POWER-WERTUNG: 70%

MEHR OUT ALS BATTLE

Battle Out-Run

Der blonde Sonny-Boy aus "Out-Run" ist wieder unterwegs. Er tauschte seinen roten Testarossa-Flitzer gegen ein gepanzertes Wägelchen ein, mit dem er in diesem Modul auf Verbrecher-Jagd geht. Die Spielregeln sind einfach: Der Gegner muß so oft gerammt werden, bis sein Wagen liegenbleibt. Harmlose Verkehrsteilnehmer erheben dabei ebenfalls Anspruch auf den Highway. Die sollte man tunlichst nicht rammen. Für jeden Straßenabschnitt hat man nur begrenzt Zeit zur Verfügung, bis man den Schurken hat.

Während der Fahrt hat man nach bester "Knight Rider"-Manier die Gelegenheit, seinen Wagen mit besseren Reifen, Motoren, Chassis oder Karosserie auszurüsten. Man fährt einfach in einen mit offenen Heck-Klappen dahinbrausenden Truck ein, und schon werden die gewünschten Teile ersetzt. Außerdem erhält man hier einen Nitro-Zusatz fürs Benzin, womit der Wagen besonders schnell wird. Hier ist natürlich nichts umsonst, und die Ersatz-Teile müssen gegen teures Geld gekauft werden. Man erhält sie als Belohnung, wenn ein Straßen-Rowdie erwischt wurde. Als Startkapital stehen 3000 Dollar zur Verfügung. Neun verschiedenen Strecken in verschiedenen Gegenden der USA muß man bei Battle Out-Run verkehrssicher machen. *hf*

Geht so



Die Idee, einen Nachfolger zum Super-Rennspiel "Out Run" zu programmieren, ist naheliegend. Allerdings muß man dabei genausoviel Sorgfalt wie beim ersten Spiel walten lassen, sonst wird das nichts. Und genau das fehlt bei Battle Out-Run: Die harmlosen Verkehrsteilnehmer driften zu konfus über die Straße. Das kostet Zeit, genauso, wenn man den völlig unverständlich plazierten Ölflekken und Hindernissen auf der Straße ausweichen muß. Für den eigentlichen Gegner muß man sich dann schon arg beeilen. Sega plant wohl, mit solchen Modulen die Anhänger des Master Systems zu vergraulen. Der Anfang ist bereits gemacht.

STECKBRIEF

Genre: Rennspiel
Hersteller: Sega, Zirka-Preis: 90 Mark

SEGA MASTER SYSTEM

Grafik: 29% | Sound: 38% | POWER-WERTUNG: 31%



Flashpoint Elektronik u. Spiele Vertriebs GmbH
Im Giefenacker 4
5400 Koblenz
Tel.. 02606 / 331 u. 323

Nintendo®

Super Mario Kalender
Amerikanische Ausführung, englische Texte



Reinigungs-Set



Nintendo®

Mega Man	87,94
Wizzard & Warriors	87.94
Tiger Heli	87.94
Stadium Events	87.94

SEGA

Spellcaster II	124.94
Curse	124.94
Forgotten World	124.94
Golden Axe	124.94
Tatsujin	124.94
Herzog Zwei	124.94
Super Masters Golf	124.94

PC Engine

Bullfight	104.94
Gingen	104.94
Knight Rider Special	114.94
Shinobi	104.94
Volfiev	104.94
Heavy Unit	114.94
F-1 Triple Battle	104.94

CD-Spiele

Red Alert	124.94
Rom Rom Baseball	124.94
Side Arms Special	124.94



VIDEO-SERVICE



VHS-SPIELEDEMO FÜR PC-ENG. UND MEGA-DRIVE JE 24,- DM.

PC-ENGINE RGB *	...379,-	MEGA-DRIVE+1SP. *	...429,-
PC-ENG. RGB NEU +SP. *	...439,-	ATOMIC ROBO KID	...119,-
ATOMIC-ROBO-KID	...107,-	GOLDEN AXE	...119,-
KNIGHT RIDER SPECIAL	...104,-	HERZOG ZWEI	...119,-
PC-KID	...104,-	SUPER SHINOBI	...119,-
HEAVY UNIT	...109,-	SUPER HANG-ON	...119,-
VOLFIED	...104,-	SUPER MASTER GOLF	...119,-
F1-TRIPLE BATTLE	...104,-	WORLD CUP SOCCER	...119,-
DORAEMON	...89,-	ALLE WEITEREN SPIELE	119,- !!

NINTENDO

TRACK+FIELD II	..104,90	SUPER MARIO 2	...89,90
DOUBLE DRIBLE	...89,90	MEGA MAN	...87,90

SEGA MASTER-SYSTEM

GHOSTBUSTER	...79,-	ALEX KID III	...69,-
WONDERBOY 3	...74,-	SHANGHAI	...67,-

AMIGA		PC	
INDIANA JONES ADV	...67,90	THEIR FINEST HOUR	...79,90
NEW ZEALAND STORY	...64,90	POPULOUS	...67,90
BIO-CHALLENGE	...62,90	ÖKOPOLY	..129,90
SILKWORM	...54,90	BLOCK OUT	...69,90
XENON II	...62,90	COLONIELS BIQUEST	..109,90

FORDERN SIE UNSERE KOSTENLOSEN PREISLISTEN AN.

DIE MIT * GEKENNZ. GERÄTE SIND OHNE FTZ-NR. UND VDE PRÜFUNG.
VERSAND PER NN. 8,-DM; BEI VORK. 4,-DM. PREISÄND. UND IRRTÜMER VORBEHALTEN.



THEO KRANZ-VERSAND
EUßENHEIMERSTR.54 8782 KARLSTADT
24 STUNDEN TELEFON-HOTLINE: 09353/ 3317



SOFT-DISCOUNTER · Schneider + Pa. · Zehnthof 212 · 4300 Essen 13 · Tel. 0201-594225

NEUHEITEN	AMIGA	ATARI ST
BEVERLY HILLS COP	59,95	--,--
CHASE HQ	59,95	54,95
DR. DOOMS REVENGE	54,95	54,95
FIGHTER BOMBER	69,95	69,95
FIRST PERSON PINBALL	54,95	54,95
FUTURE WARS	59,95	59,95
GHOSTBUSTERS 2	59,95	59,95
GHOULS AND GHOSTS	59,95	59,95
HELLRAIDER	54,95	54,95
IT CAME F.T. DESERT	69,95	--,--
MOONWALKER	59,95	59,95
NINJA WARRIORS	59,95	59,95
OPERATION THUNDERB.	59,95	59,95
SPACE ACE	89,95	
SWITCHBLADE	54,95	54,95
WINNERS	69,95	69,95

SONDERANGEBOTE	AMIGA	ATARI ST
AFTERBURNER	--,--	29,95
ARCHEPILAGOS	39,95	39,95
BATMAN - THE MOVIE	49,95	49,95
CHARIOTS OF WRATH	49,95	--,--
CUSTODIAN	19,95	--,--
CYBERNOID II	19,95	--,--
DEFLECTOR	--,--	19,95
EMPERORS OF MINE	39,95	39,95
EXOLON	19,95	--,--
HOLLYWOOD POKER PRO	34,95	34,95
INDOOR SPORTS	--,--	19,95
JOAN OF ARC	34,95	34,95
LICENCE TO KILL	39,95	39,95
MORTVILLE MANOR	29,95	--,--
NETHERWORLD	19,95	--,--
PAC MANIA	--,--	29,95
PREMIERE COLLECTION	44,95	--,--
QUADRALIEN	39,95	39,95
RAIDER	39,95	--,--
RED HEAT	24,95	24,95
RICK DANGEROUS	44,95	44,95
RUNNING MAN	--,--	29,95
SARGON 3	44,95	44,95
SPEEDBALL	44,95	44,95
STARRAY	44,95	--,--
SUPERLEAGE SOCCER	39,95	39,95
TECHNOCOP	19,95	--,--
THUNDERBIRDS	--,--	34,95

AKTUELL	AMIGA	ATARI ST	C64 D
AMIGA GOLD HITS	59,95	--,--	--,--
BLOOD MONEY	54,95	54,95	--,--
BLOODWYCH	59,95	59,95	*34,95
BUFFALO BILL'S...	59,95	59,95	39,95
CHAMBERS OF SHAOLIN	59,95	59,95	--,--
CRAZY CARS II	59,95	54,95	39,95
DUNGEON MASTER 1MEG	59,95	59,95	--,--
DUNGEON MASTER EDIT	34,95	34,95	--,--
ELITE	64,95	64,95	--,--
F-16 FALCON	79,95	64,95	--,--
F-16 MISSION DISK	54,95	54,95	--,--
INDIANA JONES ADV.	54,95	--,--	--,--
KICK OFF	44,95	44,95	34,95
NEW ZEALAND STORY	54,95	54,95	39,95
NORTH & SOUTH	59,95	59,95	--,--
PASSING SHOT	54,95	54,95	39,95
PERSONAL NIGHTMARE	64,95	64,95	--,--
POPOLOUS	54,95	54,95	--,--
POPOLOUS ZUSATZ DISK	34,95	34,95	--,--
POWERDRIFT	59,95	59,95	39,95
POWERDROME	54,95	54,95	--,--
PRO TENNIS TOUR	59,95	59,95	--,--
QUARTZ	54,95	54,95	--,--
R-TYPE	54,95	--,--	39,95
RVF HONDA	54,95	54,95	--,--
SILKWORM	44,95	44,95	39,95
STRIDER	49,95	49,95	34,95
TEST DRIVE II	59,95	--,--	44,95
TOOBIN	59,95	59,95	--,--
WAYNE GRETZKY HOCKEY	54,95	*54,95	--,--
XENON II MEGABLAST	59,95	59,95	--,--

IBM - PC	5 1/4	3 1/2
AIRBOURNE RANGER	64,95	64,95
BAAL	64,95	64,95
BATTLEHAWKS 1942	64,95	--,--
BUFFALO BILL'S...	64,95	--,--
CRAZY CARS II	64,95	64,95
F-15 STRIKE EAGLE II	84,95	84,95
F-16 COMBAT PILOT	64,95	64,95
F-16 FALCON	84,95	--,--
F-19 STEALTH FIGHTER	69,95	--,--
LEISURE SUIT LARRY 2	79,95	--,--
MINI PUTT	29,95	--,--
SPACE QUEST	59,95	59,95
VIRUS	64,95	64,95
ZAK McKRACKEN	64,95	--,--

- Bestellservice von :
  Mo. - Fr. 9.00 - 12.00 Uhr
  13.00 - 18.00 Uhr
- 48 Std. - Lieferservice
- Porto + Verpack. 4.-- DM
- große Lagerhaltung
- über 1500 Produkte im Angebot
- Preisliste anfordern für:
  Amiga
  Atari ST
  C 64/128
  PC

☎ 0201-594225

Golf

Mit dem Original "Golf" von Nintendo kann sich diese Version durchaus messen. Man kann verschiedene Schläger auswählen, die Schlagstärke ist verstellbar, und viele hübsch gestaltete Bahnen müssen durchspielt werden. Zudem tritt man mit diesem Modul gegen die Golf-Größen dieser Welt an. Spiel für Spiel muß man sich in der Golf-Weltrang-Liste nach oben arbeiten. Das Modul kann man allein oder zu zweit spielen. *hf*

Hersteller: Bandai
Zirka-Preis: 100 Mark
Genre: Sport

NINTENDO

Grafik: 66 % **Sound: 57 %**

POWER-WERTUNG: 72 %



Knight Rider Special

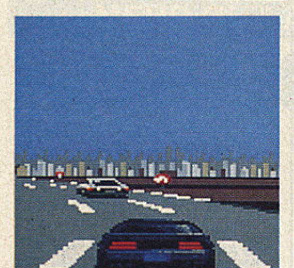
Dieses Spiel haben Michel Knight und sein schnieker schwarzer Computer-Wagen nicht verdient. Man fährt auf der Straße dahin und versucht, möglichst keine harmlosen Verkehrsteilnehmer zu rammen. Ruckeliges Scrolling und ein schlechtes Fahrgefühl machen das Spiel zu einer absoluten Katastrophe. *hf*

Hersteller: Pack-In-Video
Zirka-Preis: 100 Mark
Genre: Rennspiel

PC-ENGINE

Grafik: 43 % **Sound: 48 %**

POWER-WERTUNG: 26 %



Wizards & Warriors

Das Spielprinzip von "Wizard & Warriors" ist denkbar einfach: Hüpfen, sammeln, Feinde plätten, Punkte scheffeln. Mit einem Rittersprite hangelt Ihr Euch durch ein rundes Dutzend Levels voller Monster und Extras. Auf den ersten Blick sieht Wizard & Warriors recht öde aus, aber der Spaß kommt beim Spielen. Tolle Grafik, witzige Extras und ein guter Sound entschädigen für das altbackene Spielprinzip. *mh*

Hersteller: Acclaim
Zirka-Preis: 100 Mark
Genre: Action

NINTENDO

Grafik: 77 % **Sound: 73 %**

POWER-WERTUNG: 68 %



Robowarrior

Die Anleitung macht Appetit auf ein interessantes Spiel: leider nur ein Strohfeuer. "Robowarrior" ist ein simples Action-Adventure, das sich größtenteils auf langweiliges Freisprengen und Aufsammeln von Gegenständen beschränkt. Die grauen Zellen können währenddessen auf Pause-Modus geschaltet werden. Robowarrior hat keine haarsträubenden Fehler, es ist schlicht und einfach langweilig. *mg*

Hersteller: Jaleco
Zirka-Preis: 100 Mark (Modul)
Genre: Action-Adventure

NINTENDO

Grafik: 68% **Sound: 60%**

POWER-WERTUNG: 51%



Doramon

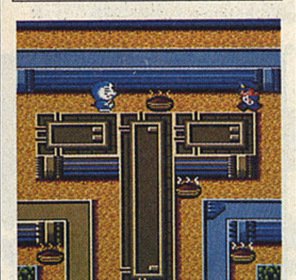
"Doramon" ist eine zahnlose Mischung aus "Lode Runner" und "Pac-Man" ohne rechten Biß. Hudson Soft, hat hier tüchtig daneben gelangt. Ein paar Dutzend Level, in denen sich außer der Grafik leider kaum etwas ändert, sorgen für gepflegte Langeweile. Kleine Kinder, die auf leichte und unkomplizierte Spiele stehen, spricht Doramon am ehesten an. Gewieften Spiele-Freaks entlockt es nur ein müdes Lächeln. *mg*

Hersteller: Hudson Soft
Zirka-Preis: 100 Mark (Modul)
Genre: Geschicklichkeit

PC-ENGINE

Grafik: 62% **Sound: 55%**

POWER-WERTUNG: 52%



Curse

Einen katastrophaleren Einstand als Fremdhersteller für Mega Drive-Software wäre für Micronet dank "Curse" gar nicht denkbar. Wie die Jungs mit so toller Technik ein so mieses Spiel auf die Beine stellen konnten, ist für mich ein Rätsel. Das Scrolling ruckelt, die Sprites quälen sich durch die Landschaft und mein Verstand signalisiert mir: Gerät sofort ausschalten. So grausam kann Software sein. Pfui! *mg*

Hersteller: Micronet
Zirka-Preis: 130 Mark (Modul)
Genre: Action

MEGA DRIVE

Grafik: 24% **Sound: 27%**

POWER-WERTUNG: 23%



USA Pro Basketball

Bei "USA Pro Basketball" wählt man eines von acht US-Profiteams, bevor man gegen den Computer oder einen Mitspieler antritt. Jede Mannschaft hat andere Spieler mit individuellen Stärken und Schwächen. Diese taktische Note läßt sich aber kaum ausnutzen, da wegen der japanischen Anleitung vieles im Unklaren bleibt. Außerdem will mit den etwas zu großen Sprites kein rechter Spielfluß aufkommen. *hl*

Hersteller: Aicom
Zirka-Preis: 110 Mark (Modul)
Genre: Sport

PC-ENGINE

Grafik: 61% **Sound: 39%**

POWER-WERTUNG: 38%



Impressum

Herausgeber: Carl-Franz von Quadt, Otmar Weber

Redaktionsdirektor: Richard Kerler

Chefredakteur: Anatol Locker (al) — verantwortlich für den redaktionellen Teil
Redaktion: Michael Hengst (mh), Henrik Fisch (hf), Martin Gaksch (mg)
Redaktionsassistenz: Ulrike Peters (289)
Freier Mitarbeiter: Heinrich Lenhardt (hl)

Alle Artikel sind mit dem Kurzzeichen des Redakteurs oder mit dem Namen des Autors gekennzeichnet.

Manuskripteinsendungen: Manuskripte werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen frei sein von Rechten Dritter. Sollten sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten worden sein, muß dies angegeben werden. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Markt&Technik Verlags AG herausgegebenen Publikationen. Honorare nach Vereinbarung. Für unverlangt eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernommen.

Art-director: Friedemann Porscha
Layout: Rolf Boyke, Wolfgang Berns
Bildredaktion: Janos Feitser (Ltg.) Sabine Tennstaedt, Roland Müller (Fotografie)
Titel: Electronic Arts

Anzeigenleitung: Hans W. Cada (894) — verantwortlich für Anzeigen

Anzeigenverwaltung und Disposition: Patricia Schiede (172), Monika Burseg (147)

Anzeigenpreise: Es gilt die Anzeigenpreisliste von Power Play Nr. 2 vom 1. Januar 1990.

Anzeigen-Auslandsvertretungen:
England: F. A. Smyth & Associates Limited 23a, Aylmer Parade, London, N2 OPQ, Telefon: 0044/1/3405058, Telefax: 0044/1/3419602
Israel: Baruch Schaefer, Haeshel-Str. 12, 58348 Holon, Israel, Tel. 00972/3/5562256
Taiwan: Aim International Inc. 4F-1, No. 200, Sec. 2 Hsin-I Rd. Taipei, Taiwan, R.O.C. Tel. 00886/2/7548631/633, Fax: 00886/2/754 8710.

Auslandsrepräsentation:
Schweiz: Markt&Technik Vertriebs AG, Kollerstr. 37, CH-6300 Zug, Tel. Bücher, Zeitschriften, Home-Computer-Software: 042-440550, PC-Software: 042-440660, Fax: 042-415770, Telex: 862329 mut ch
USA: M & T Publishing, Inc: 501 Galveston Drive, Redwood City, CA 94063; Tel. (415) 366-3600, Telex 752-351
Österreich: Markt & Technik Ges. mbH., Große Neugasse 28, A-1040 Wien, Tel. 0222/5871393, Telex 047-132532

Erscheinungsweise: »Power Play« erscheint monatlich

Bezugsmöglichkeit: Abonnement-Service: Telefon 089/4613-368. Bestellungen nimmt der Verlag oder jede Buchhandlung entgegen. Das Abonnement verlängert sich um ein Jahr zu den dann gültigen Bedingungen. Es kann jederzeit zum Ende des bezahlten Zeitraums gekündigt werden.

Vertriebsleiter: Helmut Grünfeldt (189)

Vertrieb Handelsauflage: Inland (Groß-, Einzel- und Bahnhofsbuchhandel) sowie Österreich und Schweiz: ip Internationale Presse, Hauptstätter Straße 96, 7000 Stuttgart 1, Telefon (0711) 6483-110

Produktionsleitung: Technik: Klaus Buck (180), Wolfgang Meyer, stellvertr. (887); Herstellung: Otto Albrecht (917)

Druck: E. Schwend GmbH + Co. KG, Schmollerstr. 31, 7170 Schwäbisch Hall.

Sonderdruck-Dienst:
Alle in dieser Ausgabe erschienenen Beiträge sind in Form von Sonderdrucken zu erhalten. Anfragen an Reinhard Jarczok, Tel. 089/4613-185, Fax: 4613-776

Vorstand: Otmar Weber (Vors.), Bernd Balzer, Richard Kerler

Verlagsleiter: Hans-Günther Beer

Direktor Zeitschriften: Michael M. Pauly

Mitteilung gem. Bayerischem Pressegesetz: Aktionäre, die mehr als 25% des Kapitals halten: Otmar Weber, Ingenieur, München; Carl-Franz von Quadt, Betriebswirt, München; **Aufsichtsrat:** Carl-Franz von Quadt (Vorsitzender), Dr. Robert Dissmann (stellv. Vorsitzender), Ursula Berndt

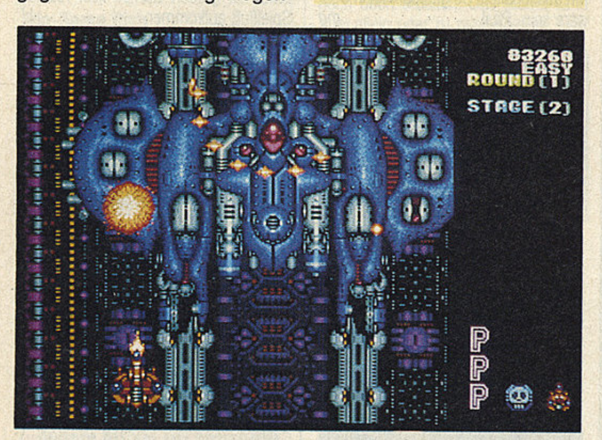
Anschrift für Verlag, Redaktion, Vertrieb, Anzeigenverwaltung und alle Verantwortlichen:
Markt & Technik Verlag Aktiengesellschaft, Hans-Pinsel-Straße 2, 8013 Haar bei München, Telefon 089/4613-0, Telex 522052

Telefon-Durchwahl im Verlag:
Wählen Sie direkt: Per Durchwahl erreichen Sie alle Abteilungen. Sie wählen 089-4613 und dann die Nummer, die in Klammern hinter dem jeweiligen Namen angegeben ist. Die Redakteure sind montags zwischen 15 und 17 Uhr unter der Durchwahl -289 zu erreichen.

Tatsujin

AUTOMATEN-SPIEL FÜRS MEGA DRIVE

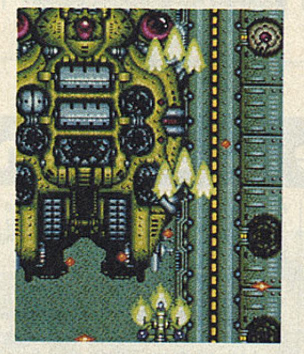
Nach "Thunderforce II" gibt's jetzt ein neues Action-Spiel für Mega Drive Flinkfinger-Künstler. Bei "Tatsujin", das mit dem Automaten "Truxxton" identisch ist, fliegt man mit einem kleinen Raumschiff über eine fremde Landschaft in der Vogelperspektive und wird pausenlos von allen möglichen feindlichen Raumschiffen angegriffen. Am Anfang fliegen



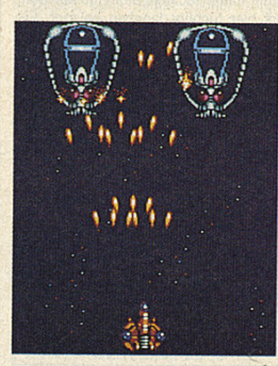
Nur für Profis interessant: "Tatsujin" fürs Mega Drive

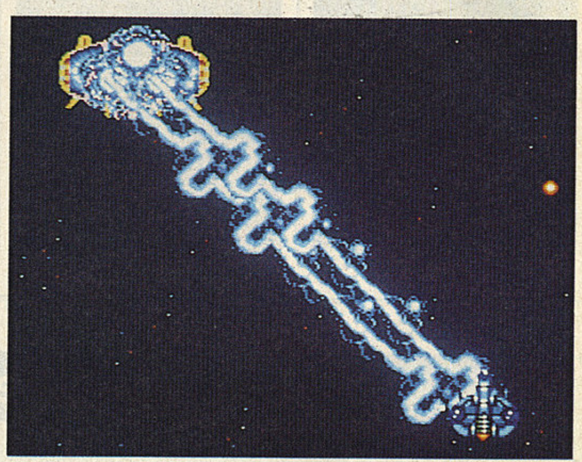
diese von oben herab und sind leicht zu treffen. Im Verlauf des Spiels werden die Angreifer aber immer dreister. Sie tauchen vom unteren Bildrand auf, hüpfen, schlittern und sausen in stetig wechselnden Formationen über den Bildschirm. Zum Glück schießen sie am Anfang kaum auf das Raumschiff. Doch dieser Vorteil wird in späteren Levels von gegnerischen Schuß-Kaskaden zerfetzt. Die Luftangreifer werden zudem von fest am Boden installierten Geschützen und Panzern unterstützt.

Normalerweise feuert der Gleiter mit roten Schüssen, die nach vorne auseinanderspritzen. Mit einem grünen Energie-Behälter, der von bestimmten Fieslingen bei einem Treffer hinterlassen wird, verwandelt sich die Waffe in einen Laser. Ein blauer Behälter rüstet das Schiff mit einer Art Hochleistungs-Blitz aus, der sich an den Angreifern festklammert, und erst losläßt, wenn diese explodiert sind. Die Waffen lassen sich zusätzlich mit speziellen Energie-Behältern verstärken, von denen allerdings fünf Stück ergattert werden müssen, um die Waffe um eine Stufe auszubauen.

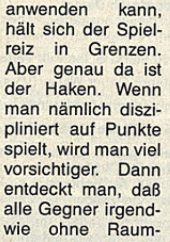

Der grüne Extra-Laser

Genau abgetrennt wie bei anderen Ballerspielen sind die fünf Levels nicht. Man fliegt immer weiter, bis die Anzeige und die wechselnde Musik verkündet, daß man einen neuen Abschnitt erreicht hat. Überhaupt ist es recht schwierig, bei den stetig auftauchenden Gegnern auszumachen, welches denn nun der Obergegner ist. *hf*


Die normale Schiffswaffe


Die Blitz-Waffe klammert sich am Gegner fest

Gut!



Hätte ich meinen ersten Spiel-Eindruck der Bewertung zugrundegelegt, sähe Tatsujin ziemlich schlecht aus. Ich dachte, es wäre halt nur wieder mal ein Ballerspiel, das zudem nicht allzuviel Neues bietet. Es ist halt ziemlich frustrierend, sich gerade die tollste Extrawaffe aufgebaut zu haben, nur um sie dann durch die kleinste unvorsichtige Bewegung wieder zu verlieren. Da man unendlich oft Continue anwenden kann, hält sich der Spielreiz in Grenzen. Aber genau da ist der Haken. Wenn man nämlich diszipliniert auf Punkte spielt, wird man viel vorsichtiger. Dann entdeckt man, daß alle Gegner irgendwie ohne Raumschiff-Verlust zu besiegen sind. Und dann bringt das Spiel wieder Spaß. Trotzdem ist Tatsujin verflucht schwer, weshalb sich nur erfahrene Spieler hier rantrauen sollten.

Gut!



Tatsujin kann man getrost als 3-Phasen-Spiel bezeichnen. Das hat nichts mit irgendeinem Waschmittel zu tun, sondern spiegelt in etwa meine verschiedenen Gemütszustände wieder. Nach den ersten Spielversuchen war ich total begeistert (erste Phase); nachdem ich Tatsujin dank beliebig vieler Continues durchgespielt hatte, war ich enttäuscht, daß es "nur" fünf Levels hat (zweite Phase). Seitdem ich gezielt auf High-Score ohne Continue-Anwendung spiele, macht's wieder einen Heidenspaß (dritte Phase).

Obwohl man es kaum glauben will, gibt es für jeden der zahlreichen Anfangs-, Zwischen-, Mittel- und Endgegner Angriffs-Strategien. Inzwischen schaffe ich die ersten zwei Level ohne Lebensverlust. Nur dumm, daß man bei totaler Bewaffnung des eigenen Schiffes, außer seinen eigenen Schüssen praktisch nichts mehr auf dem Bildschirm sieht. Noch ein Kritikpunkt: Musik sowie Soundeffekte sind für Mega Drive-Verhältnisse eine Frechheit.



Genre: Action
Hersteller: Sega, Zirka-Preis: 130 Mark

SEGA MEGA DRIVE

Grafik: 78%, Sound: 33%, POWER-WERTUNG: 77%

Seit einiger Zeit sorgen zwei neue Spiele-Konsolen aus Japan für Aufsehen. Die Geräte sind zwar offiziell in Deutschland noch nicht erhältlich, aber man sollte ein Auge darauf haben: Grafik, Sound und Spiel sind Klasse.



Die PC-Engine mit der wichtigsten Peripherie

Die nächste Generation

Wohin das Auge blickt, Grafik, Sprites und fließende Bewegungen. Musik, die aus einem Synthesizer nicht besser kommen könnte. Spielwitz und Action sind vom Feinsten. Wenn man's nicht wüßte, würde man auf einen sündhaft teuren Spielautomaten tippen. Quelle des Spielspaßes sind jedoch zwei relativ kleine Videospiel-Konsolen, die in Japan schon einige Zeit verkauft werden. Auch in Deutschland sorgen die "PC-Engine" und das "Mega Drive" für Aufsehen. Seit einige Versandhändler die Geräte direkt aus Japan importieren, können sich auch deutsche Spieler die Traum-Konsolen zulegen.

PC-Engine

Die PC-Engine von NEC wurde Ende 1987 in Japan der Öffentlichkeit vorgestellt. Der Laie staunt, und der Fachmann wundert sich, was Technik-Wissen zustande bringen kann: Das Gerät ist quadratisch und gerade so groß wie ein tragbarer CD-Spieler. Noch erstaunlicher sind die Spiele-Module, die sich wie bei Nintendo und Sega austauschen lassen: Sie sind nicht viel größer als eine Scheck-Karte, können aber bis zu 512 KByte speichern. Mitsubishi, der Hersteller dieser sog. Hu-CARDs, macht's möglich. Spätere Versionen sollen bis zu 8 MByte ROM enthalten, dazu müssen jedoch die allgemeinen Chip-Herstellungs-Preise unter erträgliche Grenzen sinken.

Der PC-Engine beigelegt ist ein Joypad, auf dem wie bei Nintendo ein Steuerkreuz und vier Knöpfe installiert sind. Zwei der Knöpfe sind Feuerknöpfe, mit den anderen beiden wird das Spiel gestartet ("Run"), der Schwierigkeitsgrad eingestellt, oder anderes Nützliches am jeweiligen Spiel verändert ("Select"). Das Gerät besitzt zusätzlich einen Ausgang für den Monitor, einen Anschluß für die Stromversorgung und einen normalerweise mit einer roten Kappe vor Staub geschützten Stecker für Zusatzgeräte.

Von dem unscheinbaren Äußeren der PC-Engine sollte man sich nicht täuschen lassen. In ihrem Inneren verrichtet eine hochentwickelte Elektronik ihr Werk, die so manchen Spielautomaten alt aussehen läßt. Auf dem Bildschirm können gleichzeitig 32 Farben dargestellt werden, wobei diese aus einer Palette von 512 beliebig zusammengestellt werden. Sie bietet 64 Sprites, wobei jedes eine Größe von 8 x 8 Pixel hat. Die Bildschirm-Auflösung beträgt 256 x 216 Pixel. Horizontales und vertikales Fein-Scrolling gehören zur Standard-Ausrüstung eines guten Telespiels. Der sechsstimmige Stereo-Synthesizer ist dagegen schon Luxus. Gesteuert wird das Ganze von einem 6502-ähnlichen Mikroprozessor, der mit 7,16 MHz getaktet wird. Der gleiche Prozessor also, der im C 64 steckt — allerdings fast achtmal so schnell. All das steckt in dem kleinen Gehäuse. Möglich wurde diese Leistung, hinter der sich jeder Heimcomputer verstecken kann, durch nur drei hochentwickelte Chips von NEC, die im Inneren der PC-Engine ihre Arbeit verrichten. Gerüchten zufolge wollte NEC eigentlich gar kein Telespiel entwickeln, sondern nur demonstrieren, was man mit NEC-Chips alles machen kann. Dabei kam mehr als Nebenprodukt dieses Super-Telespiel heraus.

Diese Firma sorgte auch dafür, daß gleich zu Beginn für die PC-Engine einige phantastische Spiele erhältlich waren. So gab es sofort das aus der Spielhalle bekannte "Galaga '88", "R-Type" (*POWER-PLAY* berichtete Ausgabe 10/88) sowie das "World Court Tennis". Die Spiele waren Eins-zu-eins-Umsetzungen der Automaten-Originale und überzeugten sofort durch Grafik, Sound und Spielgefühl. Inzwischen ist die PC-Engine in Japan über zwei Millionen Mal verkauft worden, eine Zahl, von der deutsche Computer-Hersteller in einem Zeitraum von zweieinhalb Jahren nicht mal zu träumen wagen. Rund sechzig Spiele gibt es zu kaufen, ein Ende der Spieleflut ist nicht abzusehen. In Japan gibt es sogar ein Magazin, das "PC-Engine Fan", das sich ausschließlich mit der PC-Engine befaßt. In jedem Monat kommen um die fünf neue Spiele auf den Markt. Von Action-Spielen, über Sportspiele und Rennsimulationen bis hin zu Rollenspielen gibt es alles, was das Spielerherz begehrt.


Die RBG-Engine liefert ein gestochen scharfes Bild


Auf dem Fernsehgerät werden die Farben etwas verwässert

Wer das Gerät kaufen will, sollte beachten, daß es die PC-Engine nur als Importgerät gibt. Dadurch sind die Anleitung der Engine sowie die Spieleanleitungen und die Texte in den Spielen fast alle in japanischer Sprache geschrieben. Bei Action-Spielen macht das fast nichts — ballern ist in-

ternational. Schwierig wird's jedoch bei Rollenspielen oder Action-Adventures, in denen man während des Spiels eventuell den einen oder anderen Tip bekommt. Da nur wenige der japanischen Sprache mächtig sind, dürften die Hinweise für viele nicht lesbar sein. Unsere Tabelle gibt Auskunft darüber, welche Spiele man unbesehen kaufen kann, und bei welchen man sich lieber vorher einem Japanisch-Intensivkurs zuwenden sollte.

Es gibt noch weitere Probleme. Zum einen wird in Japan ein anderes Fernseh-System verwendet als in Deutschland (NTSC statt PAL), zum anderen kann man den Netztrafo mit den bundesdeutschen "Otto-Normal-SchuKo-Dosen" nicht verwenden. Letzteres Problem wird von allen deutschen Importeuren so gelöst, daß sie den original PC-Engine-Adapter gegen ein deutsches Gerät austauschen.

Bei der Fernseh-Norm wird's schon schwieriger, weshalb zwei PC-Engine-Versionen angeboten werden. Zum einen wird nicht die originale japanische PC-Engine verkauft, sondern ein Umbau mit einem PAL-Emulator, der ein normales PAL-Signal liefert. Dieses Gerät wird als PAL-Engine verkauft und kann ohne Probleme an alle Fernsehgeräte angeschlossen werden. Wer einen Farbmonitor für seinen Heimcomputer besitzt, der einen RGB-Eingang hat, oder dessen Fernsehgerät sowieso mit einem RGB-Eingang ausgestattet ist (SCART-Anschluß), kann sich eine PC-Engine mit nachträglich eingebautem RGB-Ausgang zulegen. Dieses Gerät liefert ein wesentlich schärferes Bild als die PC-Engine mit PAL-Ausgang. Die RGB-Engine hat noch zwei weitere Vorteile: Man mag es nicht für möglich halten, aber die Programme laufen auf der PAL-Engine langsamer ab, was mit der deutschen PAL-Norm zusammenhängt. Das bemerkt man allerdings nur, wenn man einmal ein Spiel auf einer RGB-Engine und auf einer PAL-Engine gespielt hat. Dann jedoch kann der Unterschied schon nervtötend sein. Zudem stellt die PAL-Engine das Bild etwas gequetscht dar und nutzt die Bildschirmfläche nicht aus, so daß man ähnlich wie beim Amiga in der unteren Bildschirmhälfte einen schwarzen Balken sieht. Die RGB-Engine nutzt den kompletten Bildschirm. Man sollte sich vor dem Kauf gut überlegen, welches Gerät man sich zulegt und ob man später nicht doch den RGB-Ausgang haben will. Sonst sollte man bei den Händlern nachfragen, ob diese nachträglich den RGB-Ausgang nachrüsten.



Das Mega Drive und der Master-System-Adapter



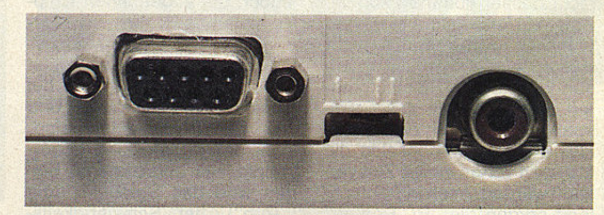
Auch das RGB-Bild des Mega Drive ist sehr gut



Ohne Einschränkungen gut: das Fernsehbild des Mega Drive

Übrigens unterscheidet sich die RGB-Engine des "Computershop Gamesworld" von allen anderen Geräten. Diese hat nämlich einen RGB-Ausgang, der dem Anschluß des Amiga-Heimcomputers ähnelt. Allerdings liefert diese Engine-Version im Vergleich zu den übrigen Geräten ein wesentlich dunkleres Bild, so daß man den Kontrast-Regler des Monitors weit aufdrehen muß. Dieser Nachteil wird mit einem (separat zu bestellenden) Colour-Booster wieder ausgeglichen. Alle anderen Versionen haben ein normales Bild. Eine weitere Besonderheit sind die vielen schon erhältlichen und angekündigten Zusatzgeräte für die PC-Engine. Sinnvollstes Gerät ist ein vernünftiger Joystick, da sich wohl nicht jeder Spieler mit dem Joypad anfreunden kann (nach kurzer Eingewöhnungszeit spielt sich's damit allerdings hervorragend). Ein richtig massiver Joystick mit stufenlosem Dauerfeuer, das für beide Knöpfe getrennt einstellbar ist, stellt der "XE-1 Pro" dar. Zusätzlich lassen sich an diesen vier weitere Joypads anschließen, so daß bis zu fünf Spieler an einem Spiel mitwirken können. Diesen Anschluß gibt es auch separat als "5-Player-Adapter" zu kaufen. Allerdings nutzen bisher die wenigsten Spiele den Adapter aus.

Als nächstes gibt es den "Backup-Booster", mit dem Spielstände gespeichert werden. Sehr sinnvoll ist das bei Spielen mit Paßwort-Abfrage. In dem Fall wird das Paßwort im Backup-Booster gespeichert, und man muß nichts mehr eintippen. Auch hier müssen die Spiele für den Booster vorgesehen sein. Der Booster wird hinten auf die PC-Engine aufgesteckt.



Der RGB-Anschluß der Engine wurde in Deutschland eingebaut

Das interessanteste Gerät ist sicherlich das CD-ROM-Laufwerk für die PC-Engine, für das spezielle CD-Spiele erhältlich sind. Es kann außerdem als normaler CD-Player benutzt werden. Die Spiele bestechen durch ihre Menge an Grafik und die tolle Musik, die direkt von der CD abgespielt wird.

Außerdem ist in das CD-ROM der Backup-Booster eingebaut. Spiele auf CD sind bisher noch rar, allerdings wagt sich beispielsweise Cinemaware mit der amerikanischen Ausgabe der PC-Engine auf das Gebiet der "interaktiven Filme" vor. Rollenspiele auf CD kann man meistens aus oben genannten Gründen nicht spielen, obendrein ist das Laufwerk teuer. Für die PC-

Technische Daten

	Mega Drive	PC-Engine
Prozessor	68000 (8 MHz) Z 80 (4 MHz)	6502 (7.16 MHz)
RAM	136 KByte (64 KByte Video-RAM)	64 KByte (8 KByte Video-RAM)
Bisheriges Cardridge-ROM	1,5 MByte	512 KByte
Auflösung	320 x 224 Pixel	256 x 216
Farben	64 aus 512	32 aus 512
Sprites	2048	64
Soundkanäle	10 PSG: 3 FM: 6 PCM: 1	6 PSG: 6

Engine soll es auch ein Maltablett, eine Tastatur und ein Disketten-Laufwerk geben, mit der das Gerät dann zum Heimcomputer wird. Wann das allerdings der Fall sein wird, ist nicht bekannt.

Mega Drive

Auch das Mega Drive von Sega gibt's bei uns wie die PC-Engine bislang nur als japanische Import-Version. In Amerika wird das Gerät zwar schon vertrieben (Sega "Genesis"), in Deutschland wird man jedoch noch eine Weile warten müssen. Virgin Games in Hamburg, der offizielle Vertreter von Sega in Deutschland, kündigte an, daß das Gerät ungefähr im Herbst erhältlich sein wird. Anders als die PC-Engine sieht das Mega Drive schon eher nach einer Videospiel-Konsole aus. Es besitzt von vornherein zwei Anschlüsse für die Joypads, einen Anschluß für den Netzadapter, einen Antennen-Ausgang und einen Kopfhörer-Anschluß. An letzteren läßt sich jeder normale Stereo-Walkman-Kopfhörer anschließen, dessen Lautstärke obendrein mit einem Schieberegler auf der Konsole stufenlos eingestellt werden kann. Auch die Module entsprechen in der Größe eher dem, was man sich unter einem Spielmodul für eine Videokonsole vorstellt. Diese fassen entgegen denen der PC-Engine bisher bis zu 1,5 MByte ROM.

Auch die Elektronik des Mega Drives wurde von Sega speziell entwickelt. Die grafischen Möglichkeiten übersteigen die der PC-Engine. So kann das Mega Drive gleichzeitig 64 Farben darstellen, wobei auch hier eine Palette von 512 Farben zur Verfügung steht. Außerdem besitzt das Mega Drive wesentlich mehr Sprites, denn auf dem Bildschirm können sich gleichzeitig 2048 Objekte tummeln, die eine Größe von 8 x 8 bis 32 x 32 Pixel haben. Das Mega Drive besitzt mit 320 x 224 eine geringfügig höhere Bildschirmauflösung. Dazu stellt es zehn Soundkanäle zur Verfügung. Drei davon klingen wie beim Master System (PSGs: Programmierbare Sound-Generatoren), sechs sind sogenannte FM-Soundkanäle, mit denen typische Synthesizer-Klänge erklingen, und einer spielt digitalisierte Klänge und Geräusche ab (PCM). Jeder der Kanäle kann im Stereo-Gehör frei zwischen links und rechts verschoben werden. Gleich zwei Mikroprozessoren verrichten ihre Dienste im Mega Drive: Der vom Amiga und Atari ST bekannte mit 8 MHz getaktete 68000er und ein Z 80 mit 4 MHz. Letztere wurde nur deshalb eingebaut, um die Module des Master Systems verwenden zu können, in dem ebenfalls das Herz eines Z 80 schlägt.

PC-Engine-Spiele

Titel	Medium	Power-Wertung	Grafik	Sound	Spielbar	getestet in Heft
Alien Crush	Card	73	78	64	ja	88/12
Altered Beast	Card	21	55	40	ja	90/3
Bloody Wolf	Card	72	73	70	ja	89/12
Break In	Card	70	60	48	ja	—
Cybercross	Card	68	69	50	ja	—
Deep Blue	Card	33	49	80	ja	—
Doramon	Card	52	62	55	ja	—
Dragon Spirit	Card	83	79	93	ja	89/7
Dragon Fighter Boy	Card	24	27	25	ja	—
Drunken Master	Card	67	47	59	ja	—
Dungeon Explorer	Card	75	77	72	ja	89/8
ESP Energie	Card	25	27	53	ja	—
F-1 Dream	Card	52	59	42	bedingt	—
F-1 Pilot	Card	27	30	21	ja	—
F-1 Triple Battle	Card	82	61	44	ja	3/90
Fantasy Zone	Card	75	56	67	ja	—
Fighting Street	CD-ROM	57	61	78	ja	—
Final Lap Twin	Card	81	69	65	ja	89/11
Galaga '88	Card	90	81	90	ja	—
Gunhed	Card	80	89	83	ja	89/10
Honey in the Sky	Card	68	61	63	ja	—
Kato & Ken (Chan & Chan)	Card	82	73	62	ja	89/1
Knight Rider Special	Card	26	43	48	ja	—
Legendary Axe	Card	82	79	70	ja	—
Moto Roader	Card	74	39	58	ja	89/8
Mr. Heli	Card	90	85	61	ja	3/90
Naxat Open	Card	57	57	44	ja	—
Nectaris	Card	79	60	48	ja	89/10
Neutopia	Card	81	74	66	bedingt	90/2
Ninja Warriors	Card	68	65	72	ja	—
No Ri Ko	CD-ROM	—	—	—	nein	—
Ordyne	Card	73	73	65	ja	90/2
Out Live	Card	71	72	77	bedingt	—
P 47	Card	66	70	45	ja	—
Pac Land	Card	47	25	37	ja	—
Phantasm Soldiers 2	CD-ROM	66	65	78	bedingt	—
Power Golf	Card	71	64	61	ja	—
R-Type 1	Card	89	79	61	ja	—
R-Type 2	Card	85	79	61	ja	—
Rock-On	Card	40	59	34	ja	—
Shanghai	Card	83	57	52	ja	—
Shubibi Man	Card	60	42	61	ja	—
Sidearms	Card	55	70	67	ja	89/11
Side Arms Special	CD-ROM	61	73	78	ja	—
Space Adventure	CD-ROM	—	—	—	nein	—
Son Son II	Card	86	78	76	ja	89/7
Tale of a Monsterpath	Card	64	62	66	ja	89/9
Tiger Heli	Card	82	83	70	ja	89/9
U.S.A. Pro Basketball	Card	38	61	39	ja	—
Vigilante	Card	68	70	69	ja	—
Volfiev	Card	75	62	53	ja	—
Wataru	Card	55	74	51	ja	—
Winnig Shot	Card	72	61	56	ja	90/1
Wonderboy in Monster Lair	CD-ROM	77	77	80	ja	89/12
Wonderboy Quiz	CD-ROM	—	—	—	nein	—
Wonder Momo	Card	43	37	32	ja	—
World Court Tennis	Card	90	71	65	ja	89/1
Wrestling	Card	69	52	43	ja	—
Yaksa	Card	19	22	75	ja	—

PC-Engine-Preise

PC-Engine (RGB) mit einem Spiel:	ca. 400 — 500 Mark
PC-Engine (PAL) mit einem Spiel:	ca. 450 — 500 Mark
Colour-Booster:	ca. 80 Mark
Joypad:	ca. 30 — 50 Mark
5-Player-Adapter:	ca. 50 — 60 Mark
XE-1 Pro Joystick:	ca. 180 — 200 Mark
CD-ROM-Laufwerk:	ca. 870 — 900 Mark

Da das Mega Drive in Japan erst rund ein Jahr auf dem Markt ist, gibt es noch nicht allzu viele Spiele. Aber Sega bot auch als allererstes bekannte Spielhallen-Umsetzungen an: "Super Thunder Blade", "Space Harrier" und "Altered Beast" gab es zunächst zu kaufen. Bislang gibt es nur 15 Spiele fürs Mega Drive, wobei die Spielewelle jedoch bereits ins Rollen kommt. Auch die Spiele vom Mega Drive bieten eine phantastische Grafik, tolle Musik und lassen sich sehr gut spielen. Einige, wie gerade das heißersehnte "Phantasy Star II", sollte man jedoch wegen der japanischen Sprache bisher nicht unbedingt kaufen.

Wie angesprochen, gibt es das Mega Drive nur als Importgerät. Das wird sich spätestens dann ändern, wenn Sega das Mega Drive in Deutschland direkt verkauft. Wem jetzt schon die Finger kribbeln, sollte vorsichtig sein: Laut Aussage von Virgin Games, dem Sega-Vertreter in Deutschland, werden die deutschen Module nicht auf den japanischen Konsolen laufen. Wenn man sich jetzt schon das Gerät zulegt, läuft man Gefahr, immer auf die japanischen Module angewiesen zu sein. Eins ist jedoch sicher: Die Module der amerikanischen Mega-Drive-Version laufen ohne Probleme. Es ist nur noch eine Frage der Zeit, bis deutsche Importeure amerikanische Module anbieten.

Auch hier kann man sich für zwei Systeme entscheiden: Das eine wird ganz normal über den Antennen-Eingang an den Fernseher angeschlossen, das andere Mega Drive schließt man über ein RGB-Kabel an einen Monitor oder Fernsehgerät mit RGB-Eingang an. Das RGB-Kabel ist übrigens das gleiche wie beim Sega-Master-System. Die PAL-Version des Mega Drive kann man ohne Probleme mit einem RGB-Anschluß nachrüsten: Einfach das RGB-Kabel einstöpseln und fertig. Probleme wie bei der PC-Engine mit zu langsamen Spielen und gequetschten Bildern gibt's hier nicht.

Für die Mega-Drive-Zusatzgeräte gilt das gleiche wie für die Spiele: Bisher gibt es ein einziges Gerät: den Master-System-Adapter, mit dem die alten Spiele auf dem Mega Drive laufen. Allerdings kann man in den Adapter nur japanische Master-System-Module stekken, die mit den deutschen nicht kompatibel sind. Da es sowieso fast alle japanischen Spiele bereits in Deutschland gibt, und der Rest über kurz oder lang in Deutschland zu kaufen sein wird, lohnt sich der Adapter nicht. Angekündigt sind außerdem ein CD-ROM-Laufwerk, ein Disketten-Laufwerk, ein Modem, mit dem man übers Telefon mit Gleichgesinnten spielen kann, und eine Tastatur. Alles zusammen baut das System dann zum vollwertigen Heimcomputer aus. Das sind jedoch Zukunftsträume. Ob und wann es die Zusätze in Japan gibt, steht in den Sternen. Ebenso, ob es die Erweiterungen dann in Deutschland zu kaufen geben wird.

Mega-Drive-Spiele

Titel	Power-Wertung	Grafik	Sound	Spielbar	getestet in Heft
Alex Kidd	71	72	68	ja	6/89
Altered Beast	53	72	74	ja	7/89
Curse	—	—	—	ja	3/90
Ghouls'n Ghosts	72	78	73	ja	11/89
Ken North	61	66	64	bedingt	—
Kujaki-Oh 2	79	76	77	ja	3/90
Osomatsokun	25	32	24	ja	—
Rambo 3	78	71	66	ja	2/90
Space Harrier 2	65	68	53	ja	—
Super Hang-On	72	67	73	ja	2/90
Super Shinobi	91	85	92	ja	3/90
Super Thunder Blade	74	70	63	ja	—
Tatsujin	77	78	33	ja	3/90
Thunder Force 2	71	74	83	ja	1/90
World Cup Soccer	76	69	68	ja	12/89

Mega-Drive-Preise

Mega Drive (RGB):	ca. 400 — 500 Mark
Mega Drive (PAL):	ca. 400 — 500 Mark
RGB-Kabel:	ca. 30 — 45 Mark
Joypad:	ca. 60 — 90 Mark
8-Bit-Adapter:	ca. 60 — 135 Mark

Fazit

Von den Hardware-Eigenschaften her ist das Mega Drive wesentlich besser als die PC-Engine. Wichtig ist jedoch die Qualität der Spiele und die ist bisher bei der PC-Engine und dem Mega Drive ziemlich gleich. Das Mega Drive hat bislang den Nachteil, daß es nur wenig Spiele gibt. In Kürze dürfte das jedoch ausgeglichen sein. Wer sofort ein großes Spielangebot haben will, sollte lieber die PC-Engine kaufen.

Es kündigt sich jedoch an, daß auch in nächster Zeit eine riesige Schwemme an phantastischen Spielen fürs Mega Drive erscheinen wird. Die in diesem Heft getesteten phantastischen Spiele "Super Shinobi", "Kujaki-Oh 2" und das Ballerspiel "Tatsujin" sollen als Beweis genügen. Auch in den nächsten Monaten wird es weitere neue Spiele geben.

Die Spiele fürs Mega Drive sind geringfügig teurer. Dafür werden Sega Spielhallenspiele als Umsetzungen wohl schneller fürs Mega Drive erscheinen, als für die PC-Engine. Ein Wort noch zur Garantiezeit der Geräte: Da beide japanische Importwaren sind, kann man sich bei einem Defekt nicht an den Hersteller wenden, denn der sitzt in Japan. In Deutschland ist jedoch jeder Händler verpflichtet, eine Garantiezeit von 6 Monaten zu geben. *hf*

Turbo-Grafx

In Amerika wird inzwischen die PC-Engine von NEC verkauft; dort unter dem Namen "Turbo-Grafx 16" (sprich "Grafix"). Das Gerät ist wesentlich größer als das japanische Gerät und hat ein schwarzes Gehäuse. Die Modulgröße ist jedoch geblieben. Trotzdem laufen die Module nicht mit der japanischen Engine, ebenso wie die japanischen Module nicht mit dem Grafx 16 funktionieren. Auf diese Weise kommt man also nicht an ins Englische übersetzte Module für die Engine. Bislang wird die Turbo-Grafx auch nicht nach Deutschland importiert, so daß man bis auf weiteres auf lesbare Module warten muß. *hf*

Genesis

Auch Sega vertreibt seine Wahnsinns-Konsole inzwischen in den USA. Außer der Namensänderung hat sich bei der amerikanischen Konsole gegenüber der bei uns verkauften japanischen Version technisch nichts geändert. Lediglich die Module wurden in einem winzigen Detail umgestaltet. Wenn man ein Mega-Drive-Modul einsteckt, wird dieses im Gerät von einer Klammer festgehalten. Diese könnte theoretisch bei amerikanischen Modulen nicht greifen, und das Gerät ließe sich somit auch nicht einschalten. In der Praxis benötigt man die Aussparung am Modul nicht, das Gerät läßt sich auch so in Betrieb nehmen, und amerikanische Module laufen auf dem japanischen Grundgerät. Wir werden noch ausführlich darüber berichten. *hf*

Heiße Adressen

Computershop Gamesworld
8000 München

CWM-Computerversand
3387 Vienenburg

Dynatex
4755 Holzwickede

Flashpoint
5400 Koblenz

Rainbow Soft
8000 München

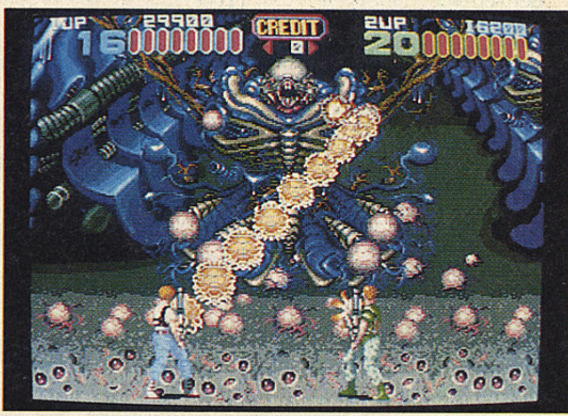
Theo Kranz-Versand
8782 Karlstadt

Wial Versand Service
8038 Gröbenzell

INSERENTENVERZEICHNIS

Mit Gradius III

Winterschlaf scheint für die großen Spielautomatenhersteller ein Fremdwort zu sein. Besonders die Freunde von Sport-Simulationen werden in der kalten Jahreszeit reichlich bedient.



Die Alien-Killer in Action; das muß man doch einfach anspielen

Früh genug zur Fußball-Weltmeisterschaft im Juli in Italien hat Tecmo ein neues Fußballspiel vorgestellt. **World Cup Soccer '90** heißt das gute Stück, an dem sich ein bis zwei Personen vergnügen können. Vom Spielablauf ähnelt es etwas dem Computerprogramm "Microprose Soccer", ohne jedoch an dessen spielerische Qualitäten anknüpfen zu können. Die Grafik ist noch ganz nett, den Ansprüchen einer Simulation wird es nur in wenigen Punkten gerecht. Zu unrealistisch sind Flugbahn und Flugverhalten des Balles. Kurzzeitig verspricht World Cup Soccer etwas Spaß, nach einigen Runden ist der Reiz allerdings verflogen.

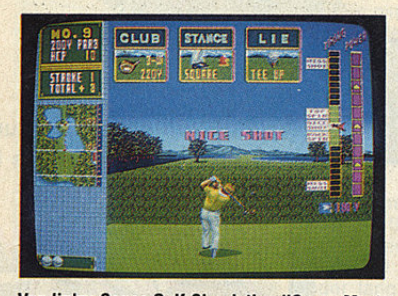
Einen wesentlich besseren Eindruck hinterließ die Golf-Simulation **Super Masters**

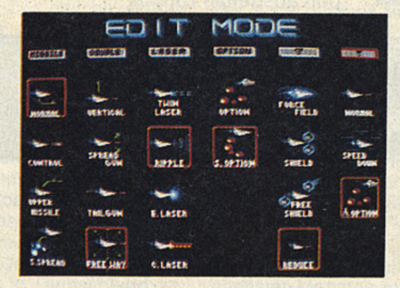


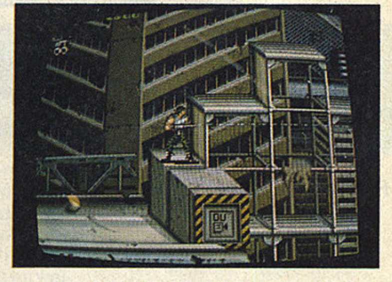
Alte Spiele in neuem Gewand: das "Mega Tech"-System von Sega



Zum Abkürzen zu schade: der Vorspann von "Aliens"







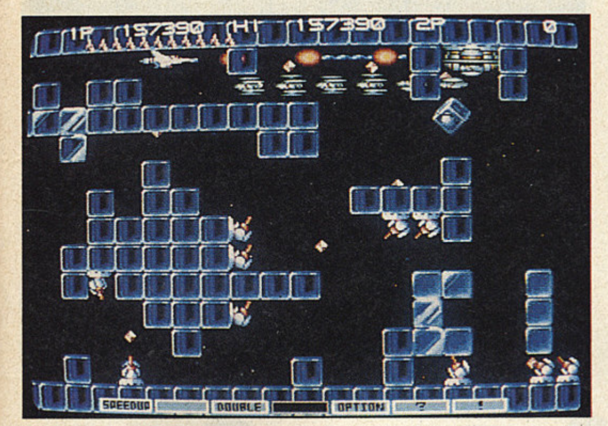
Von links: Segas Golf-Simulation "Super Masters Golf", das Extrawaffen-Menü von "Gradius III" und Dataeasts Söldnerkampf "Midnight Resistance"

Golf von Sega. Hier fallen schon die ungewöhnlichen Bedienungselemente aus der Reihe. Um den alles entscheidenden Schlag samt Ausholbewegung richtig nachzuvollziehen, wurde statt einem Joystick ein "Schlag-Stick" angebracht. Hinzu kommt eine ausgezeichnete, sehr hochauflösende Grafik, die die Konturen des Golfplatzes prima vermittelt. Sportspiel-Fans sei dieser Automat ans Herz gelegt.

Während Sega in Sachen Sport so langsam auf Trab kommt, muß sich Capcom noch harsche Kritik gefallen lassen. **Capcom Bowling** ist so ziemlich der langweiligste Spielautomat, der uns im letzten Jahr über den Weg lief. Die Bowling-Kugel wird per Trackball in die richtige Position gebracht und losgerollt. Man möchte es zwar kaum für möglich halten, aber es stimmt tatsächlich: Rollt die Kugel mit hoher Geschwindigkeit die Bahn entlang, dann ruckt und zuckt sie, daß einem die Augen tränen. Das ist ein ziemliches Armutszeugnis für die Capcom-Leute. Zudem ist die Grafik alles andere als atemberaubend. Dieser Automat präsentiert sich von Kopf bis Fuß als Relikt früher Generationen — kein schöner Anblick.

Für Action-Freunde sieht's wieder etwas besser aus. **Dynamite Duke** spricht besonders "Operation Wolf"- und "Operation Thunderbolt"-Anhänger an. Mit einem Fadenkreuz zielt man in der vorbeiziehenden Landschaft auf alles, was sich bewegt. Entgegen

in die 90er



Mehr Grafik, mehr Sprites, mehr Extras, mehr Action mit "Gradius III"

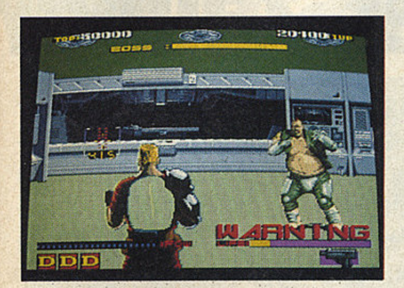
art brutal schwer, daß man kaum noch weiß, wie man weiterkommen soll.

Das neue Prachtstück von Konami, **Block Hole**, ist ein heißer Tip für schnelle Denker und Reaktionskünstler. Im Stil von "Tetris" müssen hier Blöcke vom Bildschirm geschafft werden. Dabei wird mit einer Kanone auf die herunterfallenden Formationen geschossen, um diese zu einem Rechteck zu vervollständigen und damit vom Bildschirm zu löschen. Man sollte gut reagieren und vorausdenken können, sonst wird der Automat schnell zu schwer.

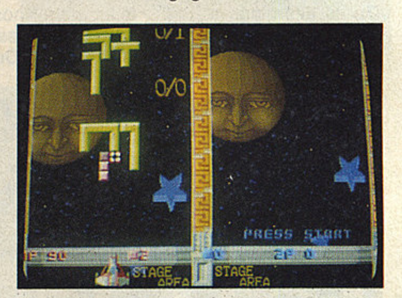
Spielautomaten, bei denen man aus mehreren Programmen auswählen kann, sind zur Zeit gut im Rennen. Nachdem Nintendo mit ihrem "Play Choice 10" (technisch identisch mit dem Nintendo Entertainment System) vor gut einem Jahr für Furore gesorgt hat, stellt Sega nun sein **Mega Tech System** vor. Die zwei Herzen sind die Heim-Videospiele Sega Master System (mit "Shinobi", "Afterburner", "Out Run", "Great Golf" und "Alien Syndrome" vertreten) und das Sega Mega Drive (mit "Space Harrier II", "Altered Beast" und "Super Thunder Blade" vertreten). Obwohl die Idee an sich nicht schlecht ist, entsprechen die Spiele für das Master System bei weitem nicht den Anforderungen eines modernen Automaten. Im direkten Vergleich zu den Original-Automaten sehen die Sega 8-Bit-Versionen ziemlich alt aus. Zum Schluß noch ein Ausblick auf zwei kommende Konami-Knüller. Wer bei dem Namen "Gradius" feuchte Hände bekommt, der sollte schon mal Münzen beiseite legen. In Kürze stürmt **Gradius III** die Spielhallen. Der Nachfolger von Gradius, "Salamander" und "Vulcan Venture" baut auf den beliebten Features der Vorgänger auf und soll darüber hinaus bessere Grafik, aufgemotzten Sound und neue spielerische Finessen bieten.

Die zweite Konami-Neuheit hat ebenfalls einen klangvollen Namen: **Aliens**. Wenn die Automaten-Umsetzung die Qualität des Kinofilms erreicht, dann darf man gespannt sein. Immerhin ist Aliens einer der spannendsten Actionfilme aller Zeiten. Ein bis zwei Spieler kämpfen auf einem fernen Planeten gegen die aus dem Kino bestens bekannten schlabbrigen Ungeheuer. Die Handlung ähnelt etwas "Super Contra" und dürfte den Action-Freaks entgegenkommen. Nähere Informationen zu diesen beiden Konami-Automaten findet Ihr in einer der nächsten Ausgaben.

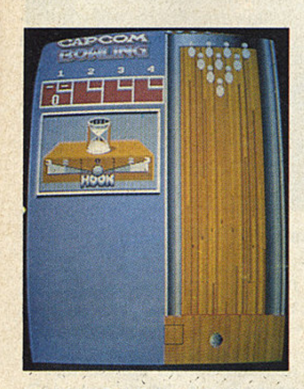
Außerdem berichten wir ausführlich über die IMA (internationale Messe für Automaten) in Frankfurt, die immer für viele Neuheiten und Überraschungen gut ist. Wir werfen u.a. einen kritischen Blick auf "R-Type II" und "Klax", dem aktuellen Denkspiel-Hit von Atari Games. *hf/mg*







Von links: Brutalo-Action mit "Dynamite Duke", Fußball-Zeit mit "World Cup Soccer '90" und Grübel-Spaß mit "Block Hole"



"Capcom Bowling" sorgt für gepflegte Langeweile

den Operation-Sowieso-Automaten gibt es jedoch keine am Automaten montierte Maschinenpistole zum Zielen; das Fadenkreuz wird ganz normal mit dem Joystick bewegt. Allerdings gibt es hier eine Art "Smartbombe", die mit einem großen Blitz alle Gegner auf einmal trifft: den "Dynamite Punch". Diesen kann man sich vor jeder Spielrunde mit Markstücken nachkaufen. Bei **Midnight Resistance** von Data East laufen ein bis zwei muskelbepackte Rambo-Anwärter durch die Gegend und erledigen alles, was sich so in den Weg stellt. Die Gegner lassen bei einem Treffer Schlüssel fallen, mit denen man Wandschränke aufschließen und aus diesen Extrawaffen und Munition entnehmen kann. Die Handlung ist ja nun nicht gerade die neueste, so daß wir hofften, wenigstens ein spannendes Spiel geliefert zu bekommen. Falsch gedacht; das Spiel fängt relativ leicht an, wird aber nach kurzer Zeit der-

Titel	Hersteller	Beschreibung	Wertung
Block Hole	Konami	Interessante Tetris-Variante	empfehlenswert
Capcom Bowling	Capcom	Stupides Kegeln wie anno '82 auf dem Atari VCS	mangelhaft
Dynamite Duke	—	Ballerspiel in der Art von "Operation Wolf"	durchschnittlich
Midnight Resistance	Dataeast	Ordentliches Actionspiel für bis zu zwei Personen im Stil von "Contra"	durchschnittlich
Super Masters Golf	Sega	Grafisch exquisite Golf-Simulation mit ungewöhnlichem "Schlag-Stick"	empfehlenswert
World Cup Soccer '90	Tecmo	Mäßiges Fußballspiel mit einigen unschönen Fouls	für Fans

Die Rangfolge der Wertungen: "unbedingt ansehen", "empfehlenswert", "durchschnittlich", "für Fans" und "mangelhaft".

Der Zauber

Man kämpft sich stundenlang durch die Horden der Angreifer, und was passiert? Das gleiche wie immer: Beim Schlußmonster hat der blaue Drachen ausgefackelt. Höchste Zeit, ein paar Tips von einem Drachen-Veteranen zu veröffentlichen, wie man bei "Dragon Spirit" vorankommt.

Auf, blauer Drachen: die Prinzessin wartet. Kämpfe Dich durch die acht Gebiete, am Schluß des letzten wartet die Schöne auf Rettung. Doch Dein Weg wird nicht einfach sein: In jedem Landstrich warten hinterhältigere Gegner als im vorigen. Nur wer ein wirklicher Drachen ist, kann hier bestehen. Zum Glück bist Du nicht der erste, der Strapazen auf sich nimmt. Nimm meine Ratschläge für die gefährlichsten Gegner der einzelnen Gebiete. Doch sei gewarnt: Ohne Übung und viel viel Geduld wirst auch Du das Antlitz der Geraubten nicht erblicken.

Gebiet 1: Der Fluß

Bei Deinem Flug durch die Landschaft wirst Du Vögeln begegnen, die bei der Berührung mit Deinem feurigen Atem zu einem Federball zerplatzen. Vorsicht vor ihren Federn: Sie können Dich verletzen. Wenn Du es allerdings schaffst, mit drei Köpfen die Vögel zu besiegen, erblickst Du einen leuchtend weißen Todbringer. Dieser verhilft Dir zu einem besonders kräftig fackelndem Schuß. Am Schluß des Levels wartet Dein erster gefährlicher Gegner auf Dich. Doch mit Deiner neuen Kraft brauchst du nichts zu befürchten. Konzentriere Dich auf seinen Kopf, und der Weg wird frei sein.

Gebiet 2: Die Vulkane

Mit Deiner Kraft aus dem ersten Gebiet wird es für Dich auch hier keine Probleme geben. Ich setze dabei voraus, daß Du Dich Deiner neu erworbenen Fähigkeit des fackelnden Schusses nicht allzu schnell berauben läßt. Paß auf die Meteore auf, sie zerplatzen bei einem Treffer in vier kleinere Brocken, die nach allen Seiten davonspritzen. Auch den Feuervögeln aus den Vulkanen solltest Du besondere Aufmerksamkeit schenken. Sie hüpfen aus der Feuersbrunst und versengen Deine Flügel, wenn Du sie nicht vorher zu Asche verbrennst. Mit Deinem Fackelschuß kannst Du den riesigen Feuervogel im Norden der Landschaft entgegentreten. Der Vogel wird Dich mit großen Feuerbällen umkreisen. Laß Dich davon nicht verwirren, und hülle seinen Kopf ständig in Flammen. Auf diese Art und Weise wirst Du auch hier als Sieger hervorgehen.

Gebiet 3: Der Urwald

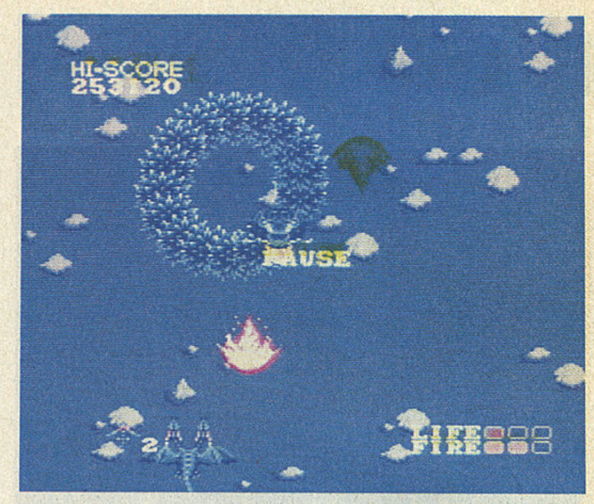
Falls Du die Schrecken des Waldes überleben solltest, wartet hinter dem Gestrüpp eine riesige feuerrote Blume auf Dich. Um die Blume herum sprießen junge, noch ungeöffnete Knospen. Diese mußt Du alle versengen, wobei je nach Stärke Deines Atems mehrere Versuche nötig sind. Die Blume wird haufenweise giftige Sporen auf Dich werfen. Der Wind weht in der Gegend jedoch stetig nach Süden, so daß die Sporen davongeblasen werden. Ausruhen kannst Du Dich deshalb hinter der Blume. Links und rechts gibt es Fleckchen, wo Dich die Sporen nicht treffen. Mit etwas Geduld und Feinfühligkeit Deiner ledernen Schwingen wirst Du diese Laune des Urwalds meistern.

Gebiet 4: Die Wüste

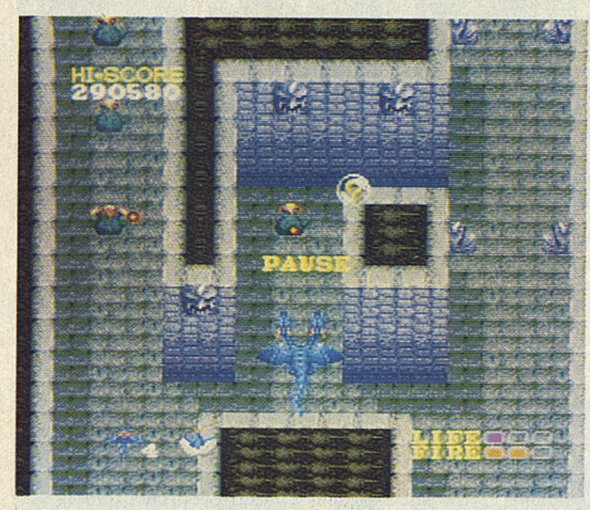
Falls Du die Gegner der Wüste und des ausgetrockneten Flußbettes meistern solltest, wartet ein Drachenskelett auf Dich. Der riesige Unhold läßt seine Knochen klappern, und diese alle paar Momente auseinanderspritzen. Wenn Du Dich knapp rechts vom Kopf des Skeletts hältst und dabei größtmöglichen Abstand bewahrst, können Dir Die Knochen nichts anhaben. Hülle seinen kahlen Kopf stetig mit Feuerbällen ein, so daß sein Körper aufflackert. Dieser Gegner wird dann schnell aufgeben.

Gebiet 5: Der Canyon

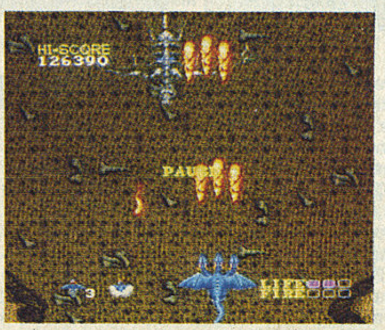
Ein Zauber liegt auf den Wänden des Canyons. Wenn Du die Schlucht durchfliegst, rücken die Wände aneinander, versuchen Deine Knochen zu brechen und Deine Flügel mit ihren harten Zacken zu durchschneiden. Achte genau auf ihre Bewegungen und lass' Dich nicht foppen. Es gibt immer einen Weg durch den Canyon. In diesem Gebiet wirst Du auf Fledermäuse treffen, die Dich mit Zauberkräften versorgen. Meide jedoch die Kugeln, die Dich schneller machen. Denn auch das ist ein Trick; Du reagierst dadurch überempfindlich und der Canyon wird ein leichtes Spiel mit Dir haben. Ganz zum Schluß hat sich eine übergroße Spinne eingenistet. Wenn Du diese mit Deinen Feuerkugeln überschüttest, wirst Du jedoch



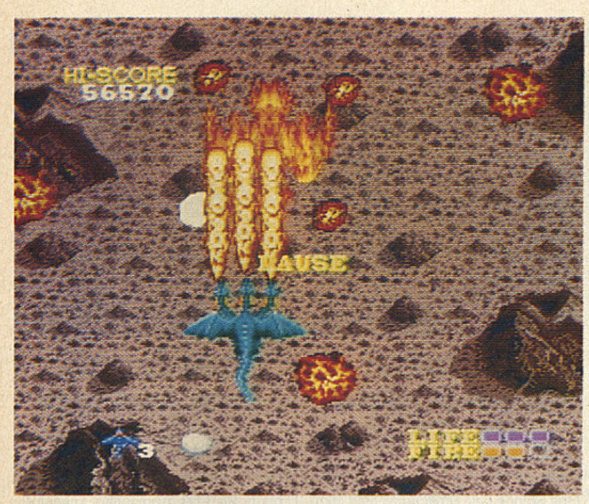
Durch die Schüsse des 6. Gegners muß man flink hindurchschlüpfen



In Gebiet 7 muß man gegen die Mauer bomben



Beim Gegner von Gebiet 4 muß man sich rechts seines Kopfes halten, um nicht getroffen zu werden



Der Gegner vom 2. Gebiet sieht nur furchterregend aus

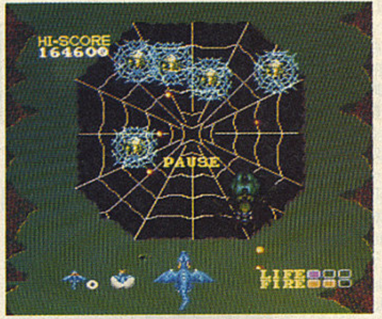


Hinter der roten Blume im 3. Gebiet kann der Drache nicht getroffen werden

von Dragon Spirit



Beim Gegner von Gebiet 7 muß man nur flink sein



Auch hier hilft nur bomben, was das Zeug hält. Die Spinne von Gebiet 5 gibt dann schnell auf.



Zwei Treffer, und der erste Gegner ist hinüber

weder mit Ihr, noch mit Ihren kleinen Helfer-Spinnen Ärger bekommen.

Gebiet 6: Das Eis

Am Schluß dieses riesigen Gebietes wartet ein Gegner, bei dem sich schon die tapfersten Drachen die Klauen abbrachen. Diese Drachen-Schlange wird Dich mit einer Flut von Feuerbällen begrüßen. Doch auch bei Ihr gibt es einen Trick: Irgendwann muß die Schlange wenden. Wenn Du geschickt bist, schlüpfst Du in dem Moment durch die Lücke Ihrer Schüsse hindurch. Die Schlange kann dann nicht schießen, ohne sich selbst zu treffen. Sie wird sich im Kreise drehen. Schieße immer wieder auf ihren Kopf, denn das ist ihre empfindliche Stelle.

Gebiet 7: Die Gewölbe

In diesen Gewölben mußt Du besonders auf der Hut sein. Immer wieder wird sich der Weg teilen, wobei der Weg nicht selten in eine Sackgasse führt. Kurz vor Schluß wartet ein Gebiet mit blinkenden Blumen auf Dich. Wenn Du hier schnell bist, kannst Du Dich mit Zauberkräften nach Belieben eindecken. Dein Gegner ist hier ein in der Wand eingelassener dreiköpfiger Drache, ähnlich dem, den Du aus der Flußlandschaft kennst. Die Drachen schießen zweimal auf Dich, und verfolgen Dich mit ihren Köpfen. Schlüpfe durch ihre Schüsse hindurch und konzentriere Dich auf die Köpfe. Wenn Du sie besiegst, ist der Weg zur letzten Herausforderung frei.

Gebiet 8: Das Schloß

Hier wirst Du auf Scharen von blinkenden Fledermäusen treffen, die Dich in ein Wechselbad von Zauberkräften tauchen. Zudem erscheinen Samurai-Kämpfer, die mit ihren verfolgenden Schwertern nach Dir werfen. Die Schwerter mußt Du mit Deinem Atem schmelzen, eine andere Möglichkeit, die Plage lozuwerden, hast Du nicht. Über den Gegner im Schloß kann ich Dir jedoch nichts sagen, da kaum ein Drachenkämpfer so weit gekommen ist. Man munkelt, daß er schlimmer als alle anderen zusammen sein soll, und das man keine Angste zeigen darf.

PC-Engine-Zauber

Zwei Tips kann ich Dir noch geben, solltest Du mit der PC-Engine auf die Reise gehen. In den Gewölben gibt es einen geheimen Zauber, den Du kurz vor dem Gegner erhältst. Er macht Dich klein, unverwundbar, und Deine Schüsse fächern auseinander. Du erhältst ihn, wenn Du, wie auf dem Bild gezeigt, Deinen Atem gegen die Mauer richtest. Außerdem kannst Du Deine Drachenleben erhöhen, wenn Du vor Deinem Fluß beide Knöpfe des Joypads drückst. Du wirst einen kurzen klirrenden Laut vernehmen. Jetzt kannst Du nach Verlust aller Leben noch zweimal zu Beginn des Gebiets anfangen, in dem Du gescheitert bist. Ich wünsche Dir viel Erfolg bei Deinem Flug und hoffe, daß meine Ratschläge Dir helfen werden. Denn vergiß nicht: Die Prinzessin wartet. *hf*

Musik Bücher Filme

An dieser Stelle wollen wir Euch über aktuelle Pop- und Rockmusik, neue Kino- und Videofilme sowie spannende Bücher informieren. Schließlich kann man nicht den ganzen Tag auf Alien-Hatz gehen oder Indiana Jones auf seinen Computer-Abenteuern begleiten. Wir geben Euch Tips, wie Ihr auf angenehme Weise ausspannen und Euch von dem Spiele-Streß erholen könnt.

Das bewährte Test-Team, bestehend aus Henrik, Michael, Martin, Anatol und Heinrich kommt natürlich auch hier zum Einsatz. Welche CDs, Bücher oder Filme besprochen werden, bestimmen ebenfalls die Redakteure — meistens in sehr hitzigen Konferenzen.

Die Wertungen sehen auf diesen Seiten allerdings etwas anders aus. Im Gegensatz zu den Spiele-Tests vergeben wir keine Punkte, sondern stufen die vorgestellten Produkte in fünf "Qualitätsstufen" ein. Diese reichen von **hervorragend,** über **empfehlenswert, durchschnittlich** und **für Fans** bis hin zu einem niederschmetternden **mangelhaft.**

Wir sind natürlich gespannt, wie dieser neue Service des *POWER PLAY*-Teams bei Euch ankommt. Bitte schreibt uns Eure Meinung. Kritik ist genauso willkommen wie Lob oder Anregungen, wie man es noch besser machen könnte. Schickt Eure Briefe bitte an folgende Adresse:

Verlag Markt & Technik AG
Redaktion *POWER PLAY*
Hans-Pinsel-Straße 2
8013 Haar

Wir freuen uns über jede Zuschrift.
mg

COMPACT-DISC



Quincy Jones: Back on the Block

Für die 14 Stücke von "Back on the Block" trommelte Quincy Jones ein erlesenes Ensemble erstklassiger Musiker zusammen. Größen wie Ella Fitzgerald, Bobby McFerrin, Al Jarreau oder Toto-Gitarrist Steve Lukather geben sich ein Stelldichein. Musikalisch brennt Jones mit seiner Superstar-Crew ein Feuerwerk ab, dessen Spektrum vom Jazz über alle möglichen Stilarten des Soul bis zum Rap reicht. Die Aufnahmequalität ist spitze; digitaler geht's nicht. *hl*

Qwest/Warner Bros. 926 020-2
57:56 Minuten / 14 Tracks
POWER-WERTUNG:
empfehlenswert

COMPACT-DISC



Phil Collins: ... But Seriously

"Genesis"-Oberhaupt und Solokünstler Phil Collins präsentiert sich in "...But Seriously" wieder einmal in Bestform. Eine Stunde lang umschmeicheln stimmungsvolle Balladen und erfrischende Uptempo-Stücke das Ohr des geneigten Zuhörers. Dank der gelungenen Mischung aus kernigen Rocksongs und beschwingter Pop-Unterhaltung kommt selten Langeweile auf. Besonders die gekonnt eingesetzten Bläser bringen Schwung in den Laden. *mg*

WEA 256 984-2
59:47 Minuten / 12 Tracks
POWER-WERTUNG:
empfehlenswert

COMPACT-DISC



Lou Gramm: Long hard Look

"Long hard Look" nennt sich die zweite Solo-Platte von Foreigner-Leadsänger Lou Gramm. Um dem Namen des Albums alle Ehre zu machen, schaut der lederbejackte Lou auf dem Cover recht rauh und grimmig drein. Musikalisch gibt er sich eine Spur zahmer: Unter dem Produzenten-Händchen von Weichspüler Peter Wolf dominieren flotte Rockpop-Songs. Richtig rauh geht's eigentlich nur bei "Hangin' on my Hip" und "I'll come running" zu. *hl*

Atlantic 781 915-2 YS
45:27 Minuten / 10 Tracks
POWER-WERTUNG:
empfehlenswert

COMPACT-DISC

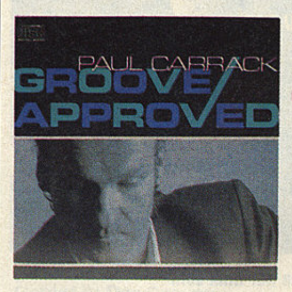


Hooters: Zig Zag

Gepflegter Mainstream-Rock mit Folklore-Einschlag ist die Spezialität der amerikanischen Formation "Hooters". Auf ihrem dritten Album "Zig Zag" präsentiert sich die Band in Bestform. Die Platte wimmelt nur so von Anspieltips: Ein knuffiger Reggae-Einschlag dominiert bei "Don't knock it till you tried it"; "Give the Music back" ist eine schöne Edelschnulze und das extrem eingängige "Deliver me" hat dickes Hit-Potential. Die Hooters werden von Platte zu Platte besser. *hl*

CBS 465084 2
43:08 Minuten / 10 Tracks
POWER-WERTUNG:
hervorragend

COMPACT-DISC



Paul Carrack: Groove approved

"Paul Wie bitte?" — Auch wer mit dem Namen von Paul Carrack zunächst nichts anfangen kann, hat vielleicht schon seine Stimme gehört. Als Leadsänger von "Mike and the Mechanics" kam er auch in Deutschland zu Hitparaden-Ehren. Auf seinem neuen Solo-Album schüttelt Carrack reihenweise luftige Popsongs aus dem Ärmel. Leider sind auch einige Langweiler auf der CD vertreten; deshalb reicht's unterm Strich nur zum Fazit "guter Durchschnitt". *hl*

Chrysalis 260 193
53:11 Minuten / 10 Tracks
POWER-WERTUNG:
durchschnittlich

COMPACT-DISC



Belinda Carlisle: Runaway Horses

Produzent Rick Nowels, der die meisten Songs geschrieben hat, und die hübsche Belinda mit ihrer ausdrucksstarken Stimme bilden ein perfektes Team. Sämtliche zehn Lieder sprudeln nur so vor Einfallsreichtum und Lebendigkeit. Allein das rhythmische "Summer Rain" ist den Kauf dieser CD wert. Das Klasse-Album "Runaway Horses" bietet 50 Minuten abwechslungsreiche Musik, die begeistert. Ein Muß für jeden Freund von erstklassigen Popsongs. *mg*

Virgin CDV 2599
48:10 Minuten / 10 Tracks
POWER-WERTUNG:
hervorragend

VIDEOFILM



Blues Brothers

Fast neun Jahre hat es gedauert, bis einer der wenigen echten Kultfilme der 80er Jahre auf Video erschien. Jetzt ist die skurrile Mischung aus Anarcho-Komödie, Musikfilm und ungehemmter filmischer Zerstörungswut auch auf Kassette fürs heimische Wohnzimmer zu haben: Die "Blues Brothers" sind los!

Dan Aykroyd und der verstorbene John Belushi spielen die ungleichen Brüder Ellwood und Jake Blues. Der eine ist groß und dünn, der andere klein und rundlich. Zwei Dinge haben die beiden jedoch gemeinsam: Ihre Vorliebe für ein cooles Outfit (schwarzer Anzug, schwarzer Hut, schwarzer Schlips, schwarze Sonnenbrille) und ihr Faible für Blues- und Soul-Musik. Für ein Benefizkonzert zugunsten eines Waisenhauses (auch Blues-Brüder haben weiche Herzen) wollen sie ihre alte Band wieder zusammentrommeln. Die meisten der Kumpels haben aber mittlerweile gut-bürgerliche Jobs angenommen und müssen erst sanft überredet werden, bei dem Konzert mitzumachen.

Natürlich dauert es nicht lange, bis sich Jake und Elwood den Zorn der Polizei zuziehen — zahlreiche Autoverfolgungsjagden sind die Folge. Einer der Höhepunkte ist die Fahrt durch ein Einkaufszentrum, bei dem die halbe Infra-Struktur aufgemischt wird.

Zahlreiche Stars haben kurze Auftritte. Neben Musiklegenden wie Ray Charles und Aretha Franklin sieht man "Star Wars"-Prinzessin Carrie Fisher in einer explosiven Nebenrolle: Vor Jahren hatte Jake Blues sie mal sitzengelassen; dafür trachtet sie ihm jetzt mit Bombenwurf und Schrotflintenbeschuß nach dem Leben. Wer diesen Film im Kino versäumte, hat sich schwer versündigt. Diese Komödie muß man einfach gesehen haben; sowohl wegen der schrägen Gags, als auch wegen der wilden Stuntszenen und der klasse Musik. *hl*

Regie: **John Landis**
Drehbuch: **Dan Aykroyd, John Landis**
Hauptdarsteller: **John Belushi, Dan Aykroyd**
Laufzeit: **128 Minuten**
FSK-Freigabe: **ab 12 Jahren**
Video-Anbieter: **CIC**
POWER-WERTUNG: **hervorragend**

VIDEOFILM



Hello Again — Zurück aus dem Jenseits

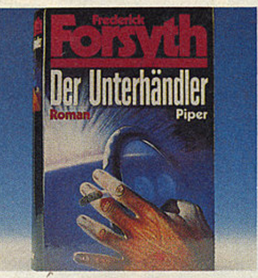
Lucy und Jason Chadman sind ein glückliches Ehepaar. Er, ein karrierebewußter Schönheitschirurg; sie, eine fleißige und brave Hausfrau. Eines Tages stirbt Lucy durch einen dummen Unfall. Zum Glück ist ihre Schwester Zelda (weder verwandt noch verschwägert mit der Prinzessin Zelda aus dem Nintendo-Videospiel "The Legend of Zelda") eine reinrassige Hexe und holt Lucy nach genau einem Jahr ins Leben zurück. Lucy hat nun einen Monat Zeit, "wahre und echte Liebe" zu finden. Ansonsten muß sie wieder ins Reich der Toten zurückkehren. Passenderweise hat ihr ehemaliger Mann ihre beste Freundin geheiratet und in der Zwischenzeit groß Karriere gemacht — und der Countdown läuft ...

"Hello Again — Zurück aus dem Jenseits" ist eine klasse Komödie, die nicht von Special Effects oder großartigen Landschafts-Aufnahmen lebt. Das witzige Drehbuch von Susan Isaacs und das schauspielerische Können der Hauptdarsteller sind die Grundpfeiler des Erfolges. Allen voran Shelley Long (bekannt aus Steven Spielbergs "Geschenkt ist noch zu teuer"), die die tolpatschig-liebenswerte Lucy perfekt verkörpert, trumpft hier groß auf. Die zahlreichen Szenen auf verschiedenen vornehmen Dinner-Partys, wo Lucy von einem Fettnäpfchen ins andere stolpert, sind eine Pracht. Hinzu kommt die angenehm-verrückte Zelda, die mit den anderen ach so vornehmen Herrschaften prächtig harmoniert.

Regisseur Frank Perry hat die Freiräume, die ihm die Story bot, hervorragend genutzt. Jedem Freund von ungezwungener Komik, der 90 Minuten bestens unterhalten sein will, sei dieser Film ans Herz gelegt. *mg*

Regie: **Frank Perry**
Drehbuch: **Susan Isaacs**
Hauptdarsteller: **Shelly Long, Judith Ivey, Sela Ward, Corbin Bernsen, Gabriel Byrne**
Laufzeit: **90 Minuten**
FSK-Freigabe: **ab 12 Jahren**
Video-Anbieter: **Touchstone**
POWER-WERTUNG: **empfehlenswert**

BUCH



Frederick Forsyth: Der Unterhändler

Der Name Frederick Forsyth ist schon fast ein Synonym für actiongeladene und packende Romane geworden. Nach den Bestsellern "Der Schakal", "Die Akte Odessa", "Die Hunde des Krieges", "Des Teufels Alternative" und "Das vierte Protokoll" startet Forsyth mit "Dem Unterhändler" eine neue Spannungs-Attacke auf die Nervenenden seiner Leserschaft.

Verschiedene Rüstungs-Industrielle und Militärs aus Ost und West sind mit dem Nachlassen des kalten Krieges und weltweiten Abrüstungsverhandlungen überhaupt nicht einverstanden, sehen sie doch Ihre Macht- und Finanzpolitik durch die Entspannung zwischen Ost und West erheblich gefährdet. So wird kurzerhand von diesen unfreundlichen Gesellen ein teuflischer Plan ausgeheckt. Der Sohn des amerikanischen Präsidenten soll entführt und die Tat als krimineller Akt der Sowjetunion hingestellt werden. Dadurch soll der derzeitige Präsident zum Rücktritt gezwungen und durch einen sowjetfeindlichen Mann ersetzt werden. Zur Lösung des Entführungsdramas wird ein Spezialist angeheuert — Quinn.

Dieser hat sich nach einer mißglückten Geiselbefreiung auf sein Altenteil im sonnigen Spanien zurückgezogen. Nur widerwillig gibt er sein ruhiges Leben auf, um den gekidnappten Präsidenten-Sohn heil aus der Hand der Entführer zu retten. Was sich aber durch "hilfreiche" und tatkräftige Unterstützung von Geheimdiensten nicht gerade als einfach erweist.

Quinn merkt bald, daß die Drahtzieher des Kidnappings nicht im Kreml, sondern in Washington sitzen und macht sich auf die Jagd.

Einmal mehr hat Forsyth einen Bestseller geschrieben, der sich durch handwerkliche Güte und den nötigen "Thrill" auszeichnet. Es bleibt einem gar nichts anderes übrig, als das Buch in einem Stück zu lesen. *mh*

Bestellnummer: **ISBN 3-492-03300-8**
Autor: **Frederick Forsyth**
Verlag: **Piper**
Preis: **42 Mark (Hardcover)**
POWER-WERTUNG: **hervorragend**

BUCH



Michael Moorcock: Der Herr der Lüfte

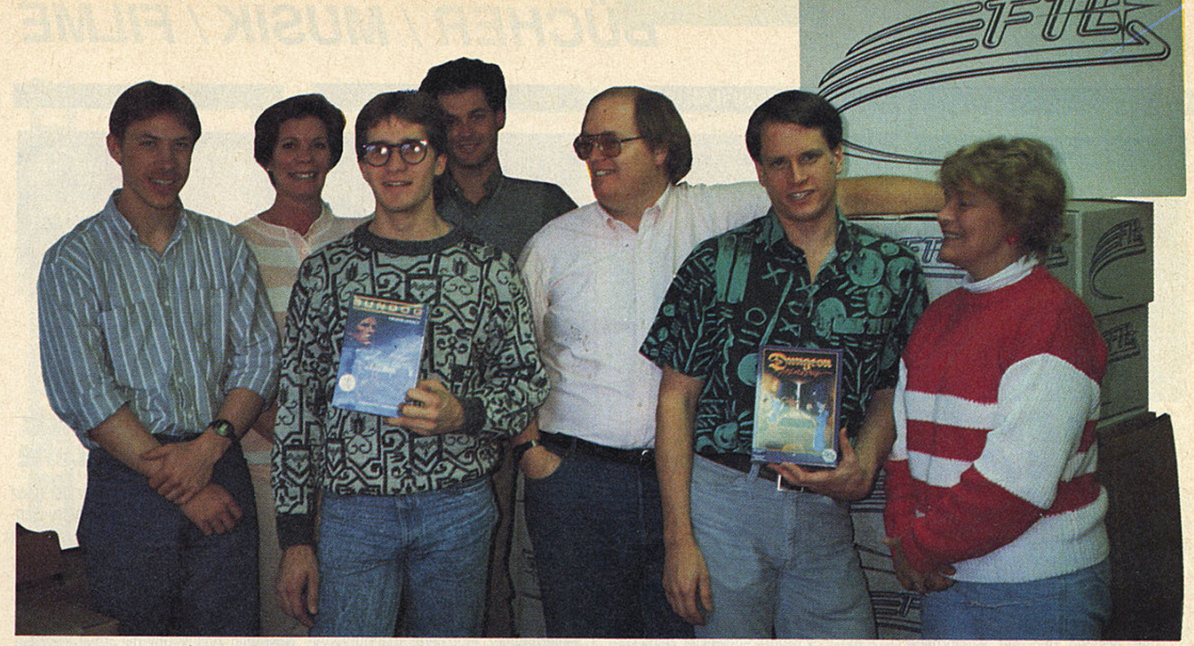
Michael Moorcock ist einer der ganz großen Schriftsteller des Fantasy-Genres. Hauptsächlich bekannt geworden ist er durch seine Sagas des ewigen Helden (Elric, Corum, John Daker, Erokese). Eine neue Inkarnation dieses Helden ist Captain Oswald Bastable. Zwar ist der Zyklus um die irrwitzigen Geschichten von Bastable schon etwas betagter, hat aber nichts von seiner Faszination verloren.

Oswald Bastable ist englischer Offizier im Indien des Jahres 1902. Im Dienst der Krone soll er einer fanatischen Sekte den Garaus machen und sucht das Oberhaupt der Aufrührer in dessen Hauptquartier auf. Dieses befindet sich in einer uralten und geheimnisvollen Stadt. Bastable gerät mit seinen Truppen in einen Hinterhalt, läuft in Panik durch längst vergessene Gänge der Stadt und wird bewußtlos. Als er wieder aufwacht, sind runde 100 Jahre vergangen. Die Welt, in der er auftaucht, ist nicht nur für ihn völlig fremd, auch den Leser erwartet so manche Überraschung. Moorcocks Welt des späten 20. Jahrhunderts unterscheidet sich ganz erheblich von der, die wir kennen. Von nun an findet Bastable keine Ruhe mehr und entwickelt sich zum Reisenden zwischen den fantastischsten Welten und Zeiten.

Während seiner Irrfahrt durch Zeit und Raum begegnen Bastable nicht nur technische Kuriositäten, sondern auch Menschen, die wir aus Geschichtsbüchern kennen. Allerdings trifft er sie in Welten, in denen die Geschichte etwas anders verlief, als die unsere.

Bis heute sind drei Bände dieser fesselnden und unterhaltsamen Fantasy-Geschichten um Oswald Bastable in Deutschland im Taschenbuchformat erschienen. "Der Herr der Lüfte", "Der Stahlzar/Heyne 06/4122" und "Der Landleviathan/Heyne 06/3903" *mh*

Bestellnummer: **ISBN 3-453-30763-1**
Autor: **Michael Moorcock**
Verlag: **Heyne**
Preis: **5,80 Mark (Taschenbuch)**
POWER-WERTUNG: **empfehlenswert**



Hier haben wir fast die ganze FTL-Crew auf einen Blick

Die Meister

Seit "Chaos Strikes Back" erschienen ist, ist das Softwarehaus FTL wieder in aller Munde. Mit dem Präsidenten Wayne Holder, Marketingleiter Russ Boelhauf und dem technischen Entwicklungsleiter Doug Bell, sprach Michael Hengst.

POWER PLAY: Macht Ihr wieder eine einjährige Pause, nachdem "Chaos Strikes Back" erschienen ist oder ist es wahrscheinlich, daß "Dungeon Master II" schon im Jahr 1990 in die Softwareshops kommt?

Russ: Hmm, eigentlich haben wir Dungeon Master II noch nicht geplant. Viele meinen, daß "Chaos Strikes Back" Dungeon Master II ist. Es ist aber nur ein "Mini-Szenario", das im Laufe der Entwicklung immer größer wurde. Bevor wir das offizielle Dungeon Master II veröffentlichen, wollen wir erst andere Produkte auf den Markt bringen, mit denen wir völlig neue Wege beschreiten wollen. Also, "Chaos" ist nur ein Zusatz zu Dungeon Master und definitiv nicht Dungeon Master II. Wir wollen 1990 ein, vielleicht zwei neue Spiele herausbringen. Wir wissen aber noch nicht genau, was das für Programme werden.

POWER PLAY: Wie diverse Gerüchte besagen, soll das nächste Spiel ein Weltraum-Abenteuer sein, mit Aliens, Laserwaffen und Raumschiffen.

Wayne: Wir wollen ein Spiel machen, das auf einer Horrorgeschichte basiert. Das allein ist schon ein riesiges Gebiet. Viele Leute kamen zu uns und sagten, daß die Stereo-Soundeffekte der herumwandernden Monster schön gruselig gewesen seien. Manche bekamen richtig Angst. Und diesen Effekt wollen wir ausbauen. Wir arbeiten an einem Szenario, in dem dieser Effekt besonders stark berücksichtigt wird. Die Leute sollen sich zu Tode erschrecken.

Natürlich denken wir auch an ein Science-fiction-Szenario. Ich bin mir nicht sicher, welches von beiden zuerst fertig sein wird. Es gibt viele Möglichkeiten, mit unserem System Spiele zu entwerfen. Wir probieren zuerst eine Menge Sachen aus, behalten davon die besten Ideen. Der Rest wird ausgemistet.

Eigentlich sind wir nicht scharf darauf, Dungeon Master II zu machen — wir wollen ein viel, viel größeres Spiel. Das Universum, in dem Du Dich bewegst, soll viel größer werden als beim ersten Teil. Zum Beispiel soll man im nächsten Spiel auch nach draußen gehen können. Außerdem entwickeln wir noch ein neues Grafik-System. Bei Dungeon Master war die Welt, in der Du Dich befindest, eigentlich noch recht durchschaubar. Klar, spielte sich doch alles in einem abgeschlossenen Labyrinth ab. Im neuen Spiel wird das ganz anders. Da machst Du eine Tür auf: Plötzlich befindest Du Dich in einer anderen Welt. Dort passieren Dir ganz andere Dinge. Das ist natürlich ein ganzes Stück komplizierter — vom Spielablauf und vom Programmieraufwand — als so ein "einfaches" Labyrinth.

POWER PLAY: Ihr wollt also das richtige Leben simulieren?

Russ: Das ist einer der Gründe, warum sich Dungeon Master so stark von anderen Spielen unterscheidet. Wir haben uns viele Spiele angesehen und sind der Meinung, daß das richtige Leben solange keinen Platz im Spiel hat, solange es nur eine Vogelperspektive gibt.

Wayne: Als wir Dungeon Master entwickelten, versuchten wir, den neuen 16-Bit-Computern gerecht zu werden. Damals war von den neuen 16-Bit-Maschinen der Atari ST um einiges billiger als der Amiga. Und wir wollten natürlich, daß unsere Spiele verkauft werden. Das ging nur, wenn auch der Computer erschwinglich



Dieser smarte Bursche ist Russ Boelhauf

Was heißt hier FTL?

Der Name "FTL" ist eigentlich eine schlichte Übertreibung. Denn er steht für "Faster than Light" — und schneller als das Licht sind die Programmierer von FTL ganz sicher nicht.

Aber die Wartezeit lohnt sich: Alle Spiele waren bisher sehr gut. Noch heute geraten Computerspieler ins Schwärmen, wenn Sie an das Debütstück denken: "Sundog — Frozen Legacy". Richtig bekannt wurde FTL durch den Rollenspielknüller "Dungeon Master". Es setzte Maßstäbe in spielerischer Qualität und Benutzerführung. Diese Tradition der Qualität wurde durch das Action-Spiel "Oids" weitergeführt und fand bis heute mit der Dungeon Master Zusatzdiskette "Chaos Strikes Back" seinen krönenden Abschluß.

ist. Heute schauen wir schon über den Zaun, welche Rechner neu erscheinen. Wir wollen unser System, erweitert und verbessert, auch auf neueren und besseren Computern herausbringen. Wir arbeiten unter anderem gerade mit einem neuen japanischen Computer der Firma Fujitsu.

POWER PLAY: Warum läuft Dungeon Master auf dem Amiga nur mit 1 MByte Speicher? Gab es da technische Probleme mit dem Amiga?

Wayne: Oh ja! In der Tat: Wir hatten große technische Probleme mit der Umsetzung von Dungeon Master. Wir quetschten extrem viele Informationen auf die Diskette und in den Speicher des ST. Das ging ohne weiteres, weil das Betriebssystem des ST wunderbar klein ist. Beim Amiga schaut es etwas anders aus. Das Betriebssystem des Amiga benötigt einfach mehr Platz. Wir hatten

des Dungeons

Während Ihr Euch in den Dungeons tummelt, sprachen wir mit denen, die Euch das tolle Rollenspiel "Chaos Strikes Back" bescherten.

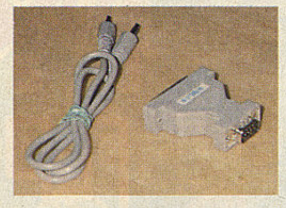

Er macht die "ganze" Arbeit: Doug Bell


Dieser freundliche Herr ist Wayne Holder

schon alle Informationen fürs Spiel auf ein Minimum zusammengepreßt — mehr Quetschen ging nicht. So hätten wir für die kleineren Amigas am Spiel herumschneiden müssen: Hier ein Teil weg, da ein Monster weniger — und das wollten wir nicht, das wäre auch nicht fair gewesen. Daß du mich nicht falsch verstehst: Wir finden, daß der Amiga eine fantastische Maschine ist.

Es war übrigens auf dem ST ganz schön frustrierend, den Sound anständig hinzukriegen. Geholfen hat uns dabei ein sehr guter Artikel in einem deutschen Computermagazin: Wie hieß das den gleich noch?

Doug: Ich glaube das Magazin hieß 68000'er.


Das Wunderkabel von FTL

Wayne: Dieser Artikel hat uns damals sehr geholfen, mit dem mageren Soundchip des ST besser klar zu kommen. Der Amiga hat Stereo-Sound, also wollten wir ihn auch benutzen. Vielleicht werden wir irgendwann mal Dungeon Master für die kleineren Amigas veröffentlichen. Dafür müßten wir aber erst das komplette Beriebssystem wegblenden und ein neues schreiben.

POWER PLAY: Wird es eigentlich auch mal eine Dungeon Master Version für MS-DOS-PC geben?

Russ: Wir arbeiten gerade dran.

Wayne: Wir warteten mit der PC-Umsetzung deshalb so lange, weil wir hofften, daß sich mit Veröffentlichung neuer Business-Produkte, wie z.B. Microsoft Windows, ein Grafikstandard durchsetzen würde. Für den Spieleprogrammierer ist der PC nicht gerade einfach. Sieh Dir doch nur die ganzen verschiedenen Grafikstandards an: Da gibt's VGA, EGA, CGA, Hercules. Zudem hat der IBM-PC einen fürchterlichen Sound.


Die Würmer kehren zurück: Chaos Strikes Back (ST)

Doug: Und ein wesentlicher Teil von Dungeon Master ist nun mal die Geräuschkulisse.

Wayne: Wir haben deshalb eine extra Hardware entwickelt, die dem Spiel kostenlos beiliegen soll.

POWER PLAY: Kann man das Wunderteil mal sehen?

Wayne Holder kramt in der Tasche.

Russ: Aber ja, nur sieht es auf den ersten Blick etwas enttäuschend aus.

Wayne Holder hat das Wunderwerk endlich in seiner geräumigen Tasche gefunden und legt es auf den Tisch.

POWER PLAY: Das ist es?

Russ: Genau, das ist es! Ich habe ja gesagt: Es sieht auf den ersten Blick enttäuschend aus. Ich weiß, das Ding sieht viel zu klein aus! Da kann irgend etwas damit nicht stimmen; so eine Soundkarte müßte eigentlich riesig sein.

Wayne: Es funktioniert eigentlich ganz einfach. Fast jeder PC-Besitzer hat einen Druckerport an seiner Maschine. In diesem kleinen Stecker ist eine kleine Platine. Stecke den Stecker auf Deinen Druckerport, schließe dieses Kabel an einen handelsüblichen Verstärker an und schon hast Du erstklassigen 8-Bit-Digitalsound. IBM sollte sich eigentlich schämen, einen Computer mit derart miserablen Soundfähigkeiten herausgebracht zu haben. Zusätzlich haben wir noch einen Joystickport eingebaut. Denn das war das zweite Problem: Nicht jeder PC-Besitzer hat eine Maus. Wir glauben, daß Dungeon Master nicht gerade das ideale Spiel ist, um es nur mit der Tastatur zu spielen. Das Problem hat man eigentlich bei allen grafikorientierten Spielen, bei denen man ein Icon anklicken muß.

Doug: Und selbst für uns wäre eine reine Tastatursteuerung eine ganz schön konfuse Angelegenheit.

Russ: Noch ein Grund, ein Steckmodul zu entwickeln, war, daß viele Leute einen Riesenbammel davor haben, Ihren Computer aufzumachen.

Doug: Außerdem haben einige Leute keinen einzigen Steckplatz in Ihrem Rechner mehr frei.

Wayne: Wir wollten's so einfach wie möglich machen. Die meisten sehen einen Computer nicht als ein Stück "Hardware" an, sondern als Gebrauchsgerät. Entweder, um damit Ihre Geschäftssachen zu erledigen oder um damit zu spielen.

Wayne öffnet die Karte, damit ich mir die Bauteile ansehen kann.

Russ: Die ganzen Teile, die Du hier siehst, stammen aus der ganzen Welt: Hongkong, Taiwan, Texas und ein paar aus Mexiko. So gesehen sind wir ein richtig internationales Unternehmen.

Wayne: Übrigens entwickeln wir diese Karte gerade auch für den Atari ST. Wir können den ST-Sound ganz schön verbessern. Die Karte für den ST ist relativ einfach. Der Atari ST hat den gleichen Druckerport wie ein PC: so müssen wir nur die Software entsprechend anpassen. Und wir wollen diese Karte natürlich auch in späteren Spielen berücksichtigen.

mh



Tolle Grafik, starker Sound: Die Automaten-Neuheiten von der internationalen Automatenmesse

Großes Werk, viele Programmierer: Die Crew, die an dem Rollenspiel "Champions of Krynn" arbeitet



Nur eines von vielen hitverdächtigen Spielen

Und das erwartet Euch in der nächsten *POWER PLAY*: Lucasfilms neuestes **Fantasy-Abenteuer "Loom"** sollte fertig sein — Nachschub für alle, die Indy schon durchgespielt haben. Außerdem wird das umfangreiche **Science-fiction-Rollenspiel "Xenomorph"** erwartet; ebenso der neueste Streich von Sierra: "Colonel's Bequest" von Roberta Williams. Wer an dem fantastischen "Champions of Krynn" Gefallen gefunden hat, sollte das Interview mit dem Programmierer und der SSI-Belegschaft nicht verpassen. Bombig bis zynisch wird das Strategiespiel "Nuklear War". Für die PC-Engine kommt **"PC-Gengin"** — kein Schreibfehler, sondern ein zünftiges Neandertal-Klopfen. In den Power Tips findet Ihr alles, um in den Labyrinthen des Lord Chaos zu überleben: jede Menge Tricks zu "Chaos strikes Back". Mehr Action gefällig? Die neuesten Automatenknüller werden auf der IMA in Frankfurt vorgestellt — wir berichten Euch ausführlich über Trends. Außerdem: Alles über den Nintendo **"Game Boy"**.



1:0!

Bodo Illgner's SUPER SOCCER

Kennen Sie den Namen des Fußballspiels, bei dem man jeden Spieler voll kontrollieren kann — auch den Torwart? Bei dem man immer vollen Überblick über alle Spielzüge hat und keinen Ball ins Leere schießt? Bei dem man wirklich alles selbst bestimmen kann; die Länge einer Halbzeit, die Mannschaftszusammensetzung, alle Eigenschaften der Spieler bis hin zur Haarfarbe? Na?



Na klar! BODO ILLGNER's SUPER SOCCER!
ST, AMIGA, COMMODORE 64, AMSTRAD CPC



Ariola Soft
Das Programm

ARIOLA SOFT ARIOLA SOFT ARIOLA SOFT

FULL METAL PLANETE

HABEN SIE DAS ZEUG ZUM FULL METAL PILOTEN?

FULL METAL PLANETE. 8 Uhr 54. Es gilt zu beweisen, daß Sie der beste Pilot der Cobra Steel Company sind.
Ihre Mission : mit Ihrem Raumschiff landen, möglichst



Dieses Schnellboot, das während eines Feldzugs strandete, wurde aufgegeben. "Das Erz hat Vorrang!"

viel Erz einsammeln, die Gerätschaften der Konkurrenz kapern oder zerstören und, wenn möglich, auch ihre zum



Die letzte Flut. Trotz eines zerstörten Geschütz-Turmes gelingt es dem Raumschiff des Tatou-Consortiums abzuheben.

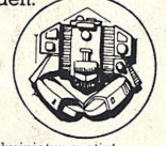
Bersten voll beladenen Raumschiffe erbeuten.
Sie befehligen eine richtiggehende Stahlarmada. Ladekähne, Schnellboote, Panzer (darunter der berüchtigte T99 vulgo "Großer Haufen"), Schürfkrabben und die einmalige "Gezeiten-Raupe". Diese großartige Maschine, der Stolz von Ludodelirium Motors & Co, ist imstande, das Erz in



Die "Delirium Galaxy" wurde von der Flut überrascht. Die Verteidigung steckt fest. Vielleicht Ihr nächstes Opfer?

Geräte umzuwandeln. Dem nicht genug, sie sagt auch die Gezeitenwechsel voraus, die die Situation völlig umkehren können. Wie leicht kann es passieren, daß Ihre Schnellboote stranden oder Ihre Panzer von der Flut überrascht werden.



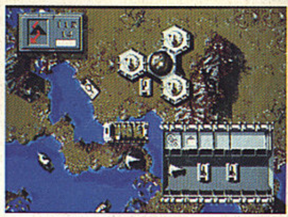


Metallminiatur gratis!

Sie müssen unbedingt vor der bevorstehenden großen Flutwelle abheben. Bodenkontakt in 50 Sekunden. Willkommen auf Full Metal Planete!
Action, kämpfe, Strategie und Diplomaten in einer phantastischen, utopischen Welt, in der bis zu 4 Spieler (sowohl Menschen als auch Roboter) in einem packenden Wettstreit einander gegenüberstehen.
Der Computer waltet als



Strategischer überblick auf dem Radar. Achtung! "Black Star" wird immer bedrohlicher. Wie wär's mit einem Bündnis?



Als "Packesel" von FULL METAL PLANETE kann der Frachter nicht nur Erz sondern auch Fahrzeuge transportieren!

Schiedsrichter und bietet Ihnen überdies stets verfügbare Gegner : 6 Roboter-Spieler, wobei jeder sich auf seine Art benimmt; aber alle sind auf ein Ziel hinprogrammiert: Sie besiegen! Dieses Spiel enthält außerdem ein graphisches Hilfsprogramm zur Gestaltung eines Firmenschildes nach Ihrem Geschmack und Problemstellungen zum Üben. Eine äußerst gelungene Adaptierung des Brettspiels im Stil der Kreationen des Cobra-Soft-Teams : Bertrand Brocard und Roland Morla.

Festgefahren! Diese unvorsichtige Krabbe steckt samt Fracht im Morast fest und kann nur auf die nächste Ebbe hoffen.

ERHÄLTLICH AUF ATARI ST, AMIGA U. PC-KOMPATIBLEN.



INFOGRAMES



Vertrieb: BOMICO Elbinger Straße 1, 6000 Frankfurt a.Main 90

BOMICO SERVICELINE : Haben Sie Fragen? Möchten Sie Tips zum Spielablauf? Mo. - Fr. von 15.00 bis 18.00. Ein Anruf genügt! Tel. 0 69 / 77 80 25